

Pieni Merenneito -sadun adaptoituminen Walt Disneyn elokuvaksi

Veera Saarinen

Lapin yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalinen mediakulttuuri

2013

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Pieni Merenneito -sadun adaptoituminen Walt Disneyn elokuvaksi

Tekijä: Veera Saarinen

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri/mediatiede

Työn laji: Pro gradu-työ x Laudaturtyö _

Sivumäärä: 96

Vuosi: Kevät 2013

Tiivistelmä:

Tutkielmani käsittelee kirjallisuuden elokuvaksi sovittamisen problematiikkaa sekä tarinoita kyseisessä prosessissa. Tutkimuksessa rakentuu tarinoiden kertomiselle kulttuurinen viitekehys, jossa adaptaatiokin toimii. Viitekehysten voimin selvennän kertomuksen matkaa iltanuotiolla kerrotusta sadusta kotiteatterista katsottavaan elokuvaan asti. Analyysini pohjautuu lähiluennan muodostamaan tulkintaan sadusta filmatisoinniksi, jossa vertailen H.C. Andersenin satua *Pieni merenneito* vuodelta 1837 sekä Walt Disney Picturesin 2006 vuonna ilmestynyttä dvd-juhlajulkaisua animaatio-elokuvasta *Pieni Merenneito*. Lähiluvun tavoitteena on tutkia filmatisoinnin tunnistettavuutta alkuperäisen sadun audiovisuaaliseksi muunnokseksi.

Tutkimuksessani hermeneuttisin metodein selvitetään adaptaation luonnetta, merkityksiä ja keinoja. Adaptaation tavoitetta on usein määriteltä alkuperäiselle uskollisuutta vasten, mutta tutkimuksessani pyrin kyseenalaistamaan kriteerin keskeisyyden sekä löytämään keinoja käsitellä kirjan ja elokuvan suhdetta muista asetelmista käsin. Tutkimuksen hypoteesina on, että sovitettaessa satuklassikkoa animaatioelokuvaksi, löytyy aiheen tiimoilta suurempia kulttuurisia ja yhteiskunnallisia merkityksiä kuin mitä voisi olettaa.

Analyysissa ilmenee, kuinka muunnokseen suostuvaisia elementtejä ovat erityisesti miljö, tarinan vire sekä perusrakenne. Suurimmat poikkeamat adaptoinnissa on tehty hahmojen, teemojen sekä tarinan loppuratkaisun osalta, nekin tosin perustellusti ja filmatisointi on silti riittävän tunnistettavissa sadun audiovisuaaliseksi muunnokseksi. Uskollisuus määreenä pehmenee tunnistettavuudeksi ja muistuttamiseksi. Analyysi kuitenkin paljastaa, miten Disney muokkaa vanhoja satuja pyrkiäkseen tavoittelemaan mahdollisimman suurta menestystä, jolloin tarinan alkuperäinen henki muuttuu.

Adaptaatio sadusta elokuvaksi määrittänyt kulttuurisen merkityksenannon, tarinoiden toiston ja kierrätyksen kautta tarinankerronnan biologiaksi. Sen prosessit ja keinot tekstuaalisessa kierrättämisessä genren, intertekstuaalisuuden ja medioitumisen ohella ovat monisyisiä ja merkittäviä tutkimushaaroja myös tulevaisuuden audiovisuaalisen mediakulttuurin kentällä. Sovittamisessa olennaista on löytää vanhasta tarinasta se kantava voima, joka puhuttaa ihmisiä vuosisatojenkin jälkeen. Ajalle ja kulttuurille on toki haastavaa pukea tarina nykyajan yleisöä kiinnostavaan kontekstiin, mutta tarinan elementtien tunnistamisella ja adaptaation mekanismeilla se voidaan yhä uudestaan transformoida toisiin muotoihin. Menestystä voidaan rakentaa adaptaatioiden avulla.

Avainsanat: adaptaatio, satu, animaatio, H.C. Andersen, Walt Disney

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi x

Suostun tiivistelmän tallentamiseen yliopiston WWW-palvelimelle x

Sisältö

Sisältö	3
1 Johdanto.....	4
2 Matka iltanuotiolta kotiteattereihin	12
2.1 Olipa kerran iltanuotiolla	12
2.2 Adaptaatio tarinan kasvukipuna	21
2.3 Animaatiossa satu herää eloon	38
3 Pieni Merenneito	51
3.1 H.C. Andersenin Pieni merenneito.....	51
3.2 Disneyn Pieni Merenneito	53
4 Kirjallisuudesta elokuvaksi.....	55
4.1 Ruoho on vihreämpää toisella puolen	55
4.2 Tunnistettava punainen lanka.....	64
4.3 Happily ever after?	69
5 Disneyfikaatio	75
5.1. Menestystarinan resepti.....	75
5.2 Vierivä kivi ei sammaloidu	80
5.3 Disneyhybridi	83
6 Lopuksi.....	90
Lähteet.....	93

1 Johdanto

Tutkimuksen tausta ja päämäärät

Lapsuudessani minulle on aina luettu paljon ja kun opin taidon itse, eivät ne kirjat mihinkään unohtuneet. Suunnatonta nautintoa olen myös aina saanut lasten elokuvista ja vielä aikuisiälläkin palaan usein niiden pariin. Vuonna 2006 ilmestyi Walt Disneyn dvd-juhlaulkaisu animaatioelokuvasta Pieni Merenneito ja pakkohan se oli omaan kokoelmaan saada! Mielikuvani niin alkuperäisestä H.C. Andersenin sadusta kuin Walt Disneyn elokuvasta oli ehtinyt vuosien saatossa puuroutua ja tietyllä tavalla tarinoiden osat olivat yhdistyneet mielessäni yhdeksi kertomukseksi. Elokuvan myötä palasin jälleen myös alkuperäisen sadun äärelle ja jäin pohtimaan näiden kahden tarinan samuuksia ja eroavaisuuksia.

Kun ensimmäisen kerran tosissani tällöin vuonna 2006 kiinnostuin kirjallisuuden ja elokuvan suhteesta, huomasin, ettei aiheesta olekaan taiteiden ja kulttuurintutkimuksen puolella yhtenäistä teoreettista kehystä. Tilanne on kutakuinkin ennallaan nyt lähes seitsemän vuotta myöhemmin. Aiheen tutkimus on kuitenkin hyvinkin vireillä ja kuten Turun yliopiston mediatutkimuksen professori Jukka Sihvonen toteaa adaptaatiota käsittelevässä Lähikuva-lehdessä (3/2011), tämä yhtenäisen teorian puute voidaan nähdä eräänä tutkimusta innoittavana tekijänä. Perinteisen adaptaatiotutkimuksen käytäntönä on pitkään ollut tapaustutkimukset, joissa romaanista tehtyä elokuvaa verrataan alkuperäisteokseen. Vertailut ovat kohdistuneet teosten tyyli- ja rakenne-piirteiden analyysiin. Tämä asettaa tutkimuksille suunnan, jossa on pohdittava kirjallisuusfilmatisointien uskollisuutta alkuperäisteoksille. Adaptaation olemusta arvottaa tämä uskollisuus ja/tai epäuskollisuus. Viime aikoina adaptaation problematiikka on kuitenkin löytänyt erilaisia polkuja vertailevan ja arvottavan tutkimusasetelman rinnalle. Tapaustutkimuksia nämä edelleen usein ovat, mutta teoreettisella tasolla aihepiirin käsittely on edennyt uskollisuuden tematiikasta kohti kompleksisempia ilmaisun ja merkityksenannon seikkoja.

Adaptaatio tapahtuu aina suhteessa edelliseen ja tulevaan ja adaptaation luonne sekä

toiminnan suunta muuttuvat sen mukaan, minkä taiteen lajien välimaastossa liikutaan. Tämä tutkimus käsittelee kirjallisuuden elokuvaksi sovittamisen problematiikkaa sekä tarinoita kyseisessä prosessissa. Tutkimuksessa on tarkoituksena rakentaa tarinoiden kertomiselle kulttuurinen viitekehys, jossa adaptaatiokin toimii. Viitekehysten voimin selvennän kertomuksen matkaa iltanuotiolla kerrotusta tarinasta kotiteatterista katsottavaan elokuvaan asti. Tutkielmassa on sinänsä perinteinen tapauskohtainen adaptaatiotutkimus, jossa vertailen H.C. Andersenin satua *Pieni merenneito* vuodelta 1837 (suomennos teoksessa *Pieni Merenneito ja muita Andersenin satuja. Valikoinut ja kuvittanut Kaarina Kaila*, 1981) sekä Walt Disney Companyn pääelokuvastudio Walt Disney Picturesin 2006 vuonna ilmestynyttä dvd-juhlajulkaisua animaatio-elokuvasta *Pieni Merenneito*. Teosten lähiluvun avulla teen vertailun vanhan sadun tarinasta ja elokuvan filmatisoinnista. Lähiluvun tavoitteena on tutkia filmatisoinnin tunnistettavuutta alkuperäisen sadun audiovisuaaliseksi muunnokseksi.

Tutkimuksessani on tarkoitus selvittää adaptaation luonnetta, kriteerejä, keinoja ja tehtävää. Adaptaation tavoitetta on usein määriteltä uskollisuuden ja epäuskollisuuden akselia vasten. Uskollisuus on kuitenkin terminä haastava, sillä mikä lopulta luokitellaan uskollisuudeksi tai sen eri asteiksi? Siksi toivon, että tutkimuksessani pystyisin kyseenalaistamaan ellen kokonaan luopumaankin uskollisuus-kriteerin keskeisyydestä sekä löytämään keinoja käsitellä kirjan ja elokuvan keskinäistä suhdetta jostakin muusta kuin sisältö/muoto-jaottelun asetelmasta käsin. Mielenkiintoista on toki tutkia, ovatko sadun keskeiset elementit löydettävissä elokuvasta, ja mikäli näin ei ole, pyrin etsimään syitä siihen miksi erottavat luonnehdinnat ovat tapahtuneet. Olen rajannut analyysini koskemaan päähenkilöä ja tapahtumapaikkoja, tapahtumia ja tarinoiden perusvirettä, sekä loppuratkaisun ja tematiikan sovittamista. Tavoitteeni on vertailun kautta löytää samuuksia ja eroavaisuuksia tarinoista sekä pohtia millaisia asioita on otettava huomioon sovitusta tehdessä: millaisia ratkaisuja tehdään, mitä jätetään pois, mikä nähdään tärkeänä ja pidetään adaptaatiossa mukana.

Uskonkin vahvasti, että tämä perinteinen adaptaatiotutkimus tulee nostamaan ilmiötä vertailevan ja arvottavan asetelman ylitse. Toki on kiinnostavaa tutkia ja eritellä lähtötilannetta ja lopputulemaa, mutta mitä analysoitavaa voikaan löytyä matkan

varrelta? Kun tutkitaan kirjallisuusfilmatisointia niinkin ison ja tunnetun tuotanto- ja viihdeyhtiön näkökulmasta kuin Walt Disney, sopii tietyllä tavalla olettaakin monisyisempää tutkimuskenttää kuin mitä tavanomainen tarinan sovittamisen problematiikka tarjoaisi. Varmasti tietyt käytännöt ja attribuutit ovat samankaltaisia kaikenlaisen tekstin prosessoimisessa kuvaksi, mutta tutkimukseni hypoteesi on, että kun satuklassikkoa sovitetaan animaatioelokuvaksi, löytyy aiheen tiimoilta suurempia kulttuurisia ja yhteiskunnallisia merkityksiä kuin mitä voisi olettaa. Tutkimukseni metodi onkin selvästi hermeneuttinen, jossa pyrin ymmärtämään ja selventämään ilmiötä ”adaptaatio” osana tarinankerronnan perinteen jatkamista.

Tutkimuksen kontekstualisointi ja käsitteistö

Pro gradu-tutkielmani sijoittuu laajemmin audiovisuaalisen kulttuurin ja media-tutkimuksen piiriin. Niin satuja kuin fantasiaa ja animaatioita on tutkittu laajalti psykologisista ja yhteiskunnallisista sekä kulttuurisista suunnista käsin. Satujen merkitystä ja arvoa punnitsee Bruno Bettelheim teoksessaan *Satujen lumous, merkitys ja arvo* (1984). Lastenkirjallisuuden dosentti ja tietokirjailija Sisko Ylimartimon useista eri teoksista tavoitin ainesta tutkimukseeni ja erityisesti tärkeänä materiaalina toimii H.C. Andersenin elämää, tuotantoa ja perintöä käsittelevä kirja. Animaatio-tutkimukset painottuvat nimenomaan Walt Disneyn elokuvaan tai ainakin ne väistämättä ovat osana niiden viitekehystä. Animaatioelokuvien anti on niiden mielihyvätehtävissä, joita on tutkinut Hanna Niemelä pro gradu-tutkielmassaan (2005). Lisäksi omaa tutkimusintressiäni ajatellen olen vuosia pitänyt silmällä mediatieteen professori Eija Timosen töitä niin mediatutkimuksen kuin lastenkirjallisuuden parissa. Hänen väitöskirjassaan etsitään vastauksia siihen, ”--miten kulttuuriset merkitykset siirtyvät työskenneltäessä eri medioissa ja miten tekijä voi säilyttää tarinoiden ”alkuperäisen” mielen kun niiden kerrontaympäristö muuttuu savupirtistä virtuaaliseksi tilaksi.” (2005, 7). Timosen tutkimus myös johdatti minut pohtimaan tarinankerronnan perinnettä Bettelheimiä pidemmälle.

Tarinan transformatiivisuudesta on kirjoittanut paljon myös filosofian tohtori ja elokuva- ja televisiotieteen professori Henry Bacon erinäisissä julkaisuissa. Tuoreimpia

tutkimuksia adaptaatiosta ovat tehneet Sanna-Mari Tikka pro gradussaan, jossa hän pyrkii määrittelemään adaptaation tutkimusperinnettä (2007) sekä Riikka Hyytiä väitöskirjassaan, jossa hän tutkii adaptaatiota tekijöiden näkökulmasta (2004). Yhtäläisyyksiä omaan tutkimukseeni löysin lisäksi Elina Mathlinin pro gradu- työstä (2011), jossa hän käsittelee kahden taidemuodon kerronnallisuuden eroja ja pohtii samalla kirjallisuusadaptaation mahdollisuuksia ja rajoituksia elokuvaformaattissa. Omassa tutkimuksessani pyrin kytkemään adaptaation osaksi tekstuaalista kierrätystä.

Tärkeitä käsitteitä tutkimuksessani on animaatioelokuva sekä adaptaatio. On myös huomioitava, että sanalla Disney tarkoitan koko yrityserhettä *Walt Disney Company* taikka yhtiön pääelokuvastudiota *Walt Disney Pictures*ia. Tehdäkseni eron itse yrityksen sielulle ja perustajalle, viittaan häneen koko nimellä Walt Disney. Disney on maailman suurimpia media- ja viihdeteollisuusyhtiöitä sekä kuuluu Hollywoodin suurimpiin elokuvastudioihin. Yritys on hyvin sitoutunut pyrkimykselleen tuottaa verrattomia ja ennätyksellisiä viihde-kokemuksia. Yrityksen tuotokset pohjautuvat vahvalle perinnölle laadukasta ja luovaa sisällöllisyyttä sekä poikkeukselliselle tarinankerronnalle. Vaikka Disney omistaakin muun muassa useita teemapuistoja ja televisioverkkoja, on yrityksen sydän kuitenkin maineikkaassa ja arvostetussa animaatioissa ja liikkuvassa kuvassa ylipäänsä. Tutkimuksessani esitelty animaatio on:

”Animaatio – elävöittäminen – tarkoittaa ruutu ruudulta luotua elokuvaa, jossa piirroshahmo, valokuva, nukke tai vaikkapa jokin esine on saatu liikkumaan halutulla tavalla, elämään lopullisella filmillä sellaista elämää, jonka sen tekijä on sille säätänyt. Tämä luominen tapahtuu useimmiten kameran avulla, mahdollista on myös animoitavien asioiden piirtäminen tai raaputtelu suoraan filmin kalvolle.” (Gartz 1978, 7).

Tutkimuksessani esitelty adaptaatio on yksinkertaisimmillaan tarinan sovittamista alkuperäisen lähteen muodosta toiseen mediaan. Adaptaatio on sopeutumista, sopeuttamista, sovittamista, mukautumista, muuntamista. Termi on tuttu biologiasta, jossa se tarkoittaa eliön sopeutumista ympäristön muutoksiin (Tikka 2007, Mikkonen 2008). Lisäksi on syytä tehdä eroa *sadulle* ja *kansantarinoille*. Yksinkertaistaen määritelmät, kansantarinat perustuvat todellisuuden tapahtumiin ja hahmoihin kun taas sadut ovat fiktiivistä (kansan)kertomusta. Toisaalta sadutkin olisivat määriteltävissä yliluonnollisia aineksia sisältäviin (ihme)satuihin sekä kertomuksiin ja tarinoihin (jotka

merkitsevät käsitteinä jokseenkin samaa), joihin ei sisälly yliluonnollisia elementtejä. Kyseiset käsitteet satu/tarina/kertomus linkittyvät myös toistensa synonyymeiksi ja sisältävätkin paljon samaa. Tässä tutkimuksessa termi *fantasia* kytkeytyy animaatioon ja sen kykyyn luoda toisenlainen maailma.

Tutkimuksen viitekehysten tarinankerronnan jatkuvuuden puitteissa koen tärkeäksi esitellä myös molempien merenneito-tarinoiden kertojat, Andersenin ja Walt Disneyn. Satujen ohella Andersen kirjoitti romaaneja, näytelmiä, runoja ja matkakertomuksia. Hän kirjoitti tarinoita aikuisille, ja ”--*kenties omaksi yllätyksekseen hänestä tuli maailmankuulu kirjailija, ei aikuiskirjallisuutensa vaan satujen ansiosta.*”, kuvastaa Ylimartimo (2005, 74). Walt Disney halusi tarinoidensa vaikuttavan 3-100-vuotiaisiin ihmisiin kaikkialla maailmassa. Andersenin ja Walt Disneyn henkilökohtaisissa elämän tarinoissa on nähtävissä paljon yhtäläisyyksiä, eikä ole ihme, että Walt Disney halusi ehdottomasti adaptoida Andersenin sadun. Miesten omista tarinoista tulee ilmi, mistä he ovat ammentaneet jättämänsä kulttuuriperinnön. Tutkimuksessa viitataan Andersenin satuun nimellä *Pieni merenneito* ja itse hahmoon kansansaduille tyypillisenä yleisnimenä ”pieni merenneito”. Kansansaduissa henkilöt jäivät usein nimeämättä. Disneyn animaatioelokuva on suomennettu sadun tavoin Pieneksi merenneidoksi, mutta tehdäkseeni eron mikäli se ei muuten tekstissä tule ilmi, käänän nimen elokuvan englanninkielisestä nimestä *The Little Mermaid Pieneksi Merenneidoksi*. Hahmolla on animaatioissa nimi Ariel, joten ero Andersenin pieneen merenneitoon selvä.

Analyysin perusta ja tutkimuksen eteneminen

Kertomuksien ollessa osa kulttuurista viestintää, niiden kertominen ja vastaanottaminen pohjautuvat aina tulkinnalle. Täten sadun adaptoiminen animaatioelokuvaksi on myös tulkintaa. Tarinan arviointi ja tulkitseminen taas lähtee liikkeelle jokaisesta ihmisestä itsestään siinä kulttuurisessa tietoisuudessa, joka hänellä on käytettävissä. Kaikki viestivät ihmiset käsittelevät asioita erilailla ja reagoivat niihin omien skeemojen mukaan. Skeemat ovat dynaamisia rakenteita: toimintamalleja ja malleja toimintaa varten. Nämä tietovalikoimat koostuvat omista käsityksistä ja kokemuksista maailmasta ja ne ovat kulttuurisesti muuttuvia ja määräävät, mitä tietyn kulttuurin ihmiset voivat

odottaa löytävänsä tietyissä tilanteissa. Skeeman toiminta ja rakentuminen tapahtuu siten, että ympäristöstä saatua havaintoa sovitetaan jo aikaisemmin muodostettuihin skeemoihin (tietämykseen, käsityksiin, maailmankuvaan, kokemuksiin) ja tästä dialogista syntyy tulkinta. Jos saatu informaatio ei sovi valmiisiin skeemoihin, ihminen muokkaa skeemaa tai ei suostu hyväksymään sitä. ”*Tapa havainnoida maailmaa ja jäsentää ympäröivää todellisuutta sekä antaa havainnoille merkityksiä vaihtelee eri kulttuureissa. Näin maailmaa ja sen ilmiöitä koskevat näkemykset hahmottuvat erilaisiksi tietojen, mielikuvien ja tunteiden komplekseiksi tai rakenteiksi.--Kaikki teot ja tapahtumat tulkitaan kulttuurisen tietoisuuden puitteissa, ne saavat merkityksenä suhteessa siihen, mitä tiedetään olevan olemassa, tavallisena tai epätavallisena.*” (Siikala teoksessa *Nykyajan sadut* toim. Kytömäki 1991, 50).

Kun kaikki uutisen *kokijat* käsittelevät kertomuksen omista lähtökohdistaan käsin, on kulttuurilla ja yhteiskunnalla suuri merkitys siihen, mitä siitä itse asiassa ymmärretään ja kuinka se *kerrotaan* eteenpäin. Kerronnallisuus on olemukseltaan tulkinnallista toimintaa ja päinvastoin. Tätä voisi verrata lasten ”rikkinäinen puhelin”-leikkiin, jossa lapsi keksii lauseen ja kuiskaa sen toiselle, joka taas kuiskaa sen seuraavalle ja niin edelleen kunnes ison ringin lopussa viestin viimeinen vastaanottaja kertoo mitä kuuli eikä se koskaan vastaa sitä mikä viesti alun perin oli. ”Rikkinäinen puhelin”-leikin lauseen muodostumisen prosessuaalisuus tulee hienosti esiin ja pätee kokonaisen tarinan kulkemiseen kertojalta toiselle. Tämä prosessin-omainen ”matka” on huomattavissa myös tutkimuksen etenemisessä. Johdannon jälkeen toisessa luvussa käyn läpi tarinankerronnan perinnettä, mistä kaikki on saanut alkunsa ja päätynyt elementteinä Andersenin satuun. Adaptaatio ja tekstuaalisen kierrättämisen keinot sijoittuvat sadun ja animaatioelokuvan väliin, ja ovatkin nimenomaan se prosessi tarinan muuntumisen matkalla. Tarinan kulku päättyy Walt Disneyhin ja animaatio-elokuvaan, vai päättyykö sittenkään?

Kolmannessa luvussa esittelen Andersenin ja Walt Disneyn kertomukset, jotka ovat kohdetekstini tässä työssä. Tämä on kuitenkin vain tarinoiden erittelyä, sillä analyysi alkaa seuraavassa luvussa, jossa vertailen kertomusten päähenkilöä ja tapahtumapaikkoja, tapahtumia ja tarinoiden perusvirettä, sekä loppuratkaisun ja tematiikan

sovittamista. Luvussa ”Disneyfikaatio” käsittelen adaptaation vaikutuksia pidemmälle, kuinka suosituksen tarinan elementtejä voi kertoa aina vain uudestaan kulttuurisen vaihdelman mukana, mitä Disney lopulta *tekee* käyttämilleen tarinapohjilleen ja kuinka tehtyä adaptaatiota voi tarkastella ja luonnehtia. Lopuksi vielä lyhyesti kokoa tutkimukseni tärkeimmät huomiot ja kerron tarinoiden tulkitsijana, mitä tutkimus antaa minulle.

Ultimaattinen tausta-ajatus tutkimuksessani on se, ettei nykypäivän lapsille kenties lueta tarpeeksi, tai ettei ainakaan lueta niitä tutkitusti psyykeen kasvuun ja mielenterveyteen positiivisesti vaikuttavia satuja. Mitä se tekee huomispäivän aikuisille, jos he eivät tuota kirjasta luetun, vanhan sadun kokemusta lapsuudessaan saa? Kirjassa *Mun on paha olla* (2009) Anna-Liisa Lämsä muun asiantuntijajoukon avulla paneutuu lasten ja nuorten psyykkisen hyvinvoinnin liittyviin kysymyksiin ja voimavaroihin, joiden turvin lapset ja nuoret selviytyvät elämässään. Kirjan lähtökohtana on toiminut kirjoittajien kokemukset työskentelystä koulukiusattujen ja psyykkisesti oireilevien lasten ja nuorten parissa. Lämsä myös kertoo, että kirjan syntyyn ja lopulliseen sisältöön ovat vaikuttaneet Jokelan ja Kauhajoen koulutragediat, niiden ympärillä käyty julkinen keskustelu sekä tapahtumien herättämät ajatukset.

Lämsän mukaan yhteiskunnan muutosten myötä perhe-elämä on muuttunut eikä hektisessä ja kiireisessä nykymaailmassa vanhempien ole aina helppo sovittaa tasapainoisesti työtä, perhe-elämää ja mahdollisia muita menojaan. Nyt medioitumisen aikakaudella ”*Tilanteen haasteellisuutta lisää myös se, että nykyiset vanhemmat ovat ensimmäinen sukupolvi, joka ei voi kasvattaa lapsiaan täysin samalla tavoin kuin heidät itsensä on kasvatettu.*” (emt., 23). Perhe on kuitenkin edelleen keskeinen tuen ja turvan lähde. Läheisten ihmisten lisäksi tärkeä tulevaisuudenuskoa ylläpitävä tekijä on kirjoittajien mukaan toivo. ”*Aikuisten yhtenä tehtävänä – ehkäpä kaikkein tärkeimpänä – on toivon ylläpitäminen ja sen vahvistaminen nuoren elämässä.*” (emt., 223). Toivo on tärkeä eteenpäin viemä voima ja oleellinen elementti ihmisten kokonaisvaltaisessa hyvinvoinnissa. Itse koen sadun toimittavan samaa toivonannon ”virkaa” ja sisältävän mahdollisuuden auttaa lasta silloinkin, kun läheisiltä ihmisiltä ei tarvitsemaansa tukea saa. Suora väittäminen siitä, ettei lapsille luettaisi tarpeeksi ja osittain siksi nykyynuori voisi

pahoin, kilvoittasi toki kokonaan uuden kasvatusteoreettisen tutkimuksen, jossa käytettäisiin syvempiä ja laajempia analyysimenetelmiä, enkä ajatukseen erityisemmin tule palamaan tässä työssä. Ehkä huoli asiasta kuitenkin näkyy läpi tutkimuksessani ja tietyllä tapaa pelko siitä, pystyykö sadusta muunnettu elokuva antamaan samoja voimavaroja ja keinoja lapsen selviytymisprosesseihin.

2 Matka iltanuotiolta kotiteattereihin

Luvussa muodostan tutkimuksen teoreettisen osuuden, jossa sadun adaptoituminen elokuvaksi toimii osana tarinankerronnan perinnettä. Sadun funktion käsittelystä liikutaan kohti sovittamisen keinoja ja tarkoitusta sekä prosessin lopputulemaa animaation fantastiseen maailmaan. Luvussa esittelen myös Pieni Merenneito-tarinoiden kertojat, joiden elämänkerrat myös pitkälti avaavat sitä, miten tarinoihin on päädytty ja mistä ammentuu kertojien jättämä kulttuuriperimä.

2.1 Olipa kerran iltanuotiolla

Tarinoiden kerronta on siirtynyt iltanuotiolta kotiteattereihin tuhansien vuosien kuluessa. Tarinoita, legendoja, myyttejä, uskonnollisia kertomuksia ja satuja on kerrottu suusta suuhun ja siksi ne ovat alttiita muutoksille. Merkitykset muovautuvat esitystilanteissa aina kulloisenkin kertojan ja kuulijan omalla panoksella tarinaan. Väitöskirjassaan *Perinne käsikirjoittajan työkaluna* (2004) Timonen selventää perinne-kerrontaa ja kertojia tutkinutta Anna-Leena Siikalaa (1984) mukaillen kansantarinoiden olevan kulttuurista viestintää, joiden vitaliteetti riippuu niiden pystyvyydestä ilmaista kulttuurissa vallitsevia asenteita, tunteita ja toiveita. Vain sellainen kansanperinne siis elää, jolla on jotakin merkitystä yhteisölleen. Kun suullisesti välittyvä perinne rakentuu ihmisten muistamisen varaan, yhteisö muistaa ja ottaa vastaan vain sille tärkeää ja toistamisen arvoista materiaalia. ”*Asianosaisten huomiota suuntaavat hetkelliset toiveet, tarpeet ja mieltymykset, tilannekohtaiset tarkoitukset ja tavoitteet sekä varhemmin sisäistetyt uskomukset, normit, arvot ja asenteet.*” (Siikala 1984, 32). Kerrontatendenssi suuntautuu kertojan maailman-katsomuksen ja uskomusten mukaan perustavanlaatuisen asennoitumiseen siihen, mitkä hänen intressit ovat perinneaiheisiin ja niiden sisällön muokkaamiseen. Tulkinnanvaraisuus on kuitenkin sekä kertojien että kuulijoiden lähtökohdista käsin aikaan ja kulttuuriin sidottua; sama uskomuskertomus voi painottua ja merkitä yhteisössä eri tavalla aina ajankohdasta ja vallitsevista käännteistä riippuen.

Kertomusaiheiden valikoituminen ja näiden teemojen käsittelyn tavat eivät ole suinkaan

satunnaisia. Mielenkiintoiseksi folkloren (kansanperinne) tekee sen yllättäväkin universaalisuus, kertomusaiheiden toistuminen eri kulttuureissa eri aikoina. Kautta aikojen kansat ympäri maailmaa ovat painineet samankaltaisten mielenkiinnon kohteiden ja ongelmien kanssa. Siikala selittää, että ”*Vaikka kertomusaiheet pysyvät tradition siirtyessä seudulta toiselle tai ajasta toiseen samoina, niiden tulkinta ja samalla merkitys muuttuu uusissa kulttuurisissa yhteyksissä.*” (emt., 212). Perinneaiheet ja niiden sanomat sopeutetaan uusiin kulttuurisiin yhteyksiin. Aiheet arvioidaan ja tulkitaan ja lopulta ilmaistaan uudelleen käyttöön oman *kulttuurisen tietoisuuden* pohjalta, sen miten kokemusten ja havaintojen järjestämisen ja mielenpainamisen myötä ihmiselle on kehittynyt kulttuurisidonnainen tietorakenne siitä, miten asiat maailmassa tyypillisesti ovat. Osa informaatiosta on tiedostettuja, yleisiä sosiaalisia normeja ja osa tietämättä opittuja arkielämän lainalaisuuksia. ”*Se, että ulkoinen maailma näyttää ympärillämme olevan järjestyksessä, on osa tätä mentaalia, mielen tasolla tapahtuvaa järjestämistä.*”, kirjoittaa suomalaista folklorea tutkinut Leea Virtanen (1988, 37). Tällaisten ennakkotietojen avulla tiedämme, mitä tavanomaisesti on olemassa ja tapahtuu erilaisissa kulttuurisissa yhteyksissä, mitkä asiat ovat toisiinsa yhteydessä, edeltävät tai seuraavat toisiaan. Kaikki uusi tieto, teot ja tapahtumat, saavat merkityksensä suhteessa olemassa olevaan kulttuuriseen tietoon. Tällöin kerronnan tilannekohtainen vaihtelu suhteutuu kerronnan jo tavanomaisiin tapoihin ja sisältöihin. ”*Kulttuuria kuvaavaa ei ole yksin se, mistä asioista kerrotaan, vaan myös se, miten näistä asioista kerrotaan --.Konventionaalisista merkityksistä riippuu missä ja miten kertomusten esittäminen on sopivaa, suotavaa tai suorastaan kiellettyä.*”, jatkaa Siikala (1984, 212, 219).

Kulttuurinen tietoisuus ilmenee Siikalan mukaan ennen muuta kertomusten konventuaalisissa merkityssisällöissä: individuaalisiin tulkintoihin pyrkivällä kertojalla on lähtökohtanaan paitsi aiemmin kuultu perinne-esitys, myös kerronnan tradition tuntemus, kyseiseen aiheeseen liittyvien kulttuuristen mallien hallinta sekä näkemys vaihtoehtoisten tulkintojen todennäköisyyksistä. Kertojalla saattaa olla käsitys siitä, mitä hän haluaa kuulijoille välittää mutta hänen tavoitteleman merkityssisällön sijaan nämä kenties mieltävät kuulemansa toisin. Mitä lähempänä kertojan ja kuulijan tietorakenteet

ovat toisiaan, sitä paremmin tarkoitettu merkitys välittyy kuulijalle. Kertomukset saattavat toki vaipua epäajankohtaisiksi tai perinne hävitä kulttuurin muutostilanteessa. ”*Kertomusten merkitykset, erityisesti niiden ilmaisemat arvot ja asenteet muuttuvat kuitenkin aihesisältöjä nopeammin. Uudestaan tulkittujen aiheiden käyttöalue vaan vaihtuu toiseksi.*”, tarkentaa Siikala (emt., 220). Perinteen jatkamisen kannalta olennaiseen osaan nousee se intressi, jota perinteen kannattajat tuntevat kyseisen aiheen käsittelyyn ja kertomiseen. Tulkitsemalla perinneaihetta kertoja luo suhteen siihen, ”-- antaa sille merkityksen joko hyväksyen konventionaalinen tulkinnan tai sitten kehittämällä tätä oman persoonallisen näkemyksensä pohjalta.” (emt., 222).

Satujen konventionaaliset merkitykset linkittyvät lajin olemukseen fantasian ja kuvitelmien hedelmällisenä maaperänä. ”*Vaikka sadun kertoja ja kuulija eivät välttämättä pitäisi ihmeitä mahdollisina, he voivat hetken uskoa siihen, että jossain jonain aikana kaikki on mahdollista.*” (Virtanen 1988, 182). Helppo on myös uskoa, että sadun kertomat tapaukset ovat olleet mahdollisia joskus menneisyydessä. Kuitenkin yksinkertaisten määritelmien, kansantarinat perustuvat todellisuuden tapahtumiin ja hahmoihin kun taas sadut ovat fiktiivisiä (kansan)kertomusta. Sadut mielletään varsin banaalisti mielikuvitukseen perustuviksi kertomuksiksi, joihin ei vakavasti uskota. Siikalan mukaan niitä on kerrottu ajanvietteeksi ja tunteiden viritykseksi. Silti ne ovat ”-syntyneet ihmisen tarpeesta hahmottaa itselleen elämän tarkoitusta.” (Ojanen 1980, 13). Niin kuin kansantarinat myös (ihme)sadut ammentavat erityislaatuisuuteensa ja elinvoimansa viihdytysfunktion ohella yhteisössä virinneistä yleisinhimillisistä tarpeista, haaveista ja peloista. Virtanenkin kirjoittaa satujen sisällöllisen aineksen ja sen käsittelytapojen heijastelevan reaali maailman asioita ja siten tarjoavan otollisen tulkintapohjan piilomerkitysten rakentelulle. ”*Kulttuurista toiseen vuosisatoja kulkeutuneiden satujen säilymisen salaisuus piilee siinä, että ne koskettavat ihmisen persoonallisuuden syvintä, tiedostamatonta aluetta.*”, kertoo kansansadun merkityksestä kirjoittava Sinikka Ojanen teoksessa *Sadun avara maailma* (1980, 13).

Sadut ovat aina olleet lasta viihdyttäviä ja virikkeitä antavia, mutta niiden syvempi merkitys korostuu mahdollisuudessa vaikuttaa positiivisesti lapsen psyykeen ja persoonallisuuden kasvuun. ”*Ihmisen sisäiset prosessit on saduissa ikään kuin*

käännetty visuaaliseksi kielikuviksi.” (emt., 13). Ojanen kirjoittaa satuihin aina sisältyvän avoin ja kätkeyty, esineiden ja toiminnan symbolinen merkitys. Hänen mielestään aikuinen helposti pyrkii vain ”--ottamaan sadun sisällön kirjaimellisesti näkemättä sadun ratkaisevaa elämän kokemuksen symboliikkaa, joka juuri on avain sadun ymmärtämiselle.” (emt., 14). Lapsi ymmärtää sadun intuitiivisesti: toiminnan avulla kuvaillaan mielen tiloja ja siten sadussa ei koetakaan merkittäväksi niinkään juoni vaan sen välittämä tunne-elämys. Sadun merkkien kielen arvoituksellisuus ja tehtävä piilee siinä, että mieltä askarruttavien ongelmien käsittely on symbolien avulla turvallisempaa kuin oikea fyysinen toimiminen. Maailmassa on monta kummallista asiaa hämmentämässä lasta, joka vasta opettelee ymmärtämään itseään ja samalla toisia. Taide- ja viihde-elämyksen lisäksi sadut tarjoavat lapselle elämisen tietoutta.

Satujen tehtävää ja tarkoitusta tutkineen lapsipsykologi ja psykoanalyytikko Bruno Bettelheimin mukaan näiden vanhojen kansansatujen suurin anti onkin kenties siinä, etteivät ne ulkonaisesti kuvasta nykyisen massayhteiskunnan erityisiä elämänoloja ja juuri siksi niissä välittyy enemmän tietoa ja oivalluksia ihmisen sisäisistä ongelmista ja oikeista ratkaisuksista missä tahansa yhteiskunnassa. ”*Koska lapsi elämänsä jokaisena hetkenä joutuu kokemaan juuri sen yhteiskunnan, jossa elää, hän varmasti oppii tulemaan toimeen sen tilanteissa ja sen ehdoilla, mikäli hänen sisäiset voimavaransa antavat hänelle siihen mahdollisuuden.*”, jatkaa Bettelheim suurteoksessaan *Satujen lumous* (1984, 11). Ojanen kertoo, ettemme voi tietää mikä nimenomainen satu on tietyllä hetkellä lapselle merkityksellinen, sen tietää vain lapsi itse ja osoittaa tämän tunteensa voimakkuudella eli pyytämällä kuulla samaa satua uudelleen. Lapsi saa tarinasta irti juuri sen verran ”--kuin hänen kypsyytensä sallii eli hän pystyy vastaanottamaan erilaisia asioita eri vaiheissaan.” (Ojanen 1980, 18). Myöhemmässä psyykeen kasvun vaiheessa lapsi voi palata saman sadun äärelle ja kyetä laajentamaan sen merkitystä. Bettelheimiä mukaillen Ojanen on tiivistänyt, millä tavoin sadut koskettavat lasta, koska:

- niillä on juurensa arkipäivän konkreeteissa, yksinkertaistetuissa tilanteissa
- niissä esitetään maailma sellaisena kuin lapsi sen näkee sankarin kannalta
- ne lähtevät lapsen psykologiselta tunnetasolta eli ilmaisevat sanoin ja teoin sen, mikä liikkuu lapsen mielessä
- ne etenevät samalla tavalla, joka sopii yhteen lapsen kokemustason kanssa

- ne kuvaavat lapsen ja yleensäkin ihmisten tavanomaisia pelkoja ja puhuvat ihmisten sisäisistä paineista
- ne tunnustavat vähättelemättä lapsen vaikeudet ja samalla ehdottavat ratkaisumalleja antamalla lapselle mahdollisuuden soveltaa itseensä sitä, mitä satu paljastaa elämästä ja ihmisluonteesta
- ne johtavat aina rauhoittavaan, onnelliseen lopputulokseen. Tulevaisuus tarjoaa täyttymyksen. (1980, 17)

Pääpiirteittäin kansansaduissa on ollut huomattavissa samanlaisia aiheita joka puolella maailmaa, kuten olemassaolon ja maailman kahtiajaon tyypilliset ongelmat. Nämä kuulostavat suhteellisen vaikeilta aiheilta yhdistettäessä lastenkulttuuriin, mutta Bettelheim on todennut tällaisen niin yksinkertaisesti ja tarkoituksella vastakohtia korostaen kertomisen olevan olennaista ja lapselle hyvää tekevää saduissa. Lapsella on myös itsellään luontainen tapa jakaa ihmiset, tilanteet ja teot vastakohtiin saadakseen järjestystä maailmaansa. Bettelheim selventää, kuinka esimerkiksi monimutkainen juoni hämmentää lasta ja sadun kuuluu ”--yksinkertaistaa kaikki tilanteet. Sen hahmot on kuvattu selkeästi ja kaikki turhat yksityiskohdat jätetty pois. Kaikki sadun hahmot ovat tyypillisiä, eivät ainutlaatuisia.” (1984, 16). Bettelheim kirjoittaa, että poiketen nykyaikaisista tarinoista vanhoissa saduissa pahuutta ei ole poistettu tai sen kertomista säästetty tai arkailtu, vaan se on yhtäläillä läsnä kuin hyvyyskin. ”Jokainen hahmo on olennaisesti yksiulotteinen, minkä ansiosta lapsi voi ymmärtää sen teot ja reaktiot.” (1984, 93). Pahuus saa muotonsa konkreettisesti hahmossa ja sankarin olemuksen vastakohdan korostaminen auttaa lasta erottamaan nämä toisistaan.

Betteleimin mukaan on varsin tavanomaista vanhemmilta pyrkiä peittämään lapsilta se tosiasia, että elämän pieleen meneminen johtuu usein ihmisen luonteenomaisesta taipumuksesta käyttäytyä esimerkiksi itsekkäästi vihan ja ahdistuksen pohjalta. On turha uskotella lapselle, että kaikki ihmiset olisivat sisimmissään hyviä; tietäähän lapsi, ettei hän itsekään aina ole tai haluakaan olla hyvä. ”Synnyttäessään ahdistavia, julmiakin mielikuvia satu pikemminkin rohkaisee lasta, antaa lapsen tasolla uskallusta kohdata elämän väistämättömiä vastoinkäymisiä.”, kertoo Ojanen aiheesta (1980, 24). Opetellessaan hallitsemaan tunteita lapsi kokee suurta elämysten janoa myös pelottavia ja hurjia tunteita kohtaan, selvittää median tunnepuolen kokemuksista Anu Mustonen tekstissään *Media tunnemyllynä* (teoksessa *Suhteissa mediaan*. Toim. Kotilainen, 2009,

133-146). Mustosenkin mukaan sadut voivat sisältää tunneperäisesti hyvinkin rankkoja emootioita, joiden avulla lapsi käy läpi jotakin kehityksen vaihetta tai muokkaa pelkotilojaan kuulemalla joka kerta kuinka pelottava hahmo menehtyy ja tarina saa onnellisen lopun. Yhtä lailla pelotkin ovat olennainen osa lapsuutta ja kasvamista.

Ojanen kertoo pelko- ja ahdistustilojen syntyvän, koska lapsella on vielä puutteelliset tiedot todellisuudesta tai riittämättömät konstit käsitellä tilannetta. Satu kuitenkin harjoittaa lasta tuntemaan hankaliakin tunteita kuten häpeää, vihaa ja kaunaa sekä ristiriitaisia tuntemuksia: vaikka äitiä rakastaa, hänelle voi myös suuttua. Varhaislapsuudessa rakkauden ja vihan sekoitus koetaan ongelmallisena ja lapsi pelkää joutuvansa hylätyksi, jos uskaltaa edes hetken vihata rakkauden kohdetta. Ennen kuin lapselle on kehittynyt tarpeeksi ymmärrystä tiedostamaan ja hyväksymään niin hyvä kuin paha itsessään ja muissa, sadussa nämä olemuksen kaksi puolta on erotettu toisistaan ja heijastettu eri hahmoihin. Kunnes moniselitteisyyden ymmärtäminen on mahdollista, lapsi projisoi itsensä täydellisesti yhteen hahmoon. *”Mitä yksinkertaisempi ja suoraviivaisempi hyvä hahmo on, sitä helpommin lapsen on samastua siihen ja hylätä paha hahmo. Lapsi ei samastu hyvään sankariin tämän hyvyysden takia, vaan siksi että sankarin käyttäytyminen ja tilanne puhuttelevat häntä voimakkaan myönteisesti.”* (Bettelheim 1984, 17).

Timonen on omissa tutkimuksissaan suullisen kansanperinteen muovaamisesta osaksi nykypäivän (audiovisuaalista) lastenkulttuuria törmännyt samankaltaisiin dualistisiin asetelmiin kansantarinoiden teemoissa: huomattavin vastakohtapari on tämä maailma-tuo maailma/elävä-kuollut. Jopa moni vanha satukin alkaa kuoleman kohtaamisella, tarinan aikana sitä pyritään välttämään ja pelastumaan tai viimeistään lopussa pahan kukistus ilmaisee tätä. Satujen kuuluu olla tietyllä tapaa todellista elämää kuvaavia, mutta ne ovat verhoiltu fantastiseen ihmemaailmaansa pehmeällä tavalla. Ne kuvaavat kuinka elämässä tulee vastaan esteitä, mutta ne ylitettyään pääsee perille. Kuolema ja sen myötä myös suru ovat satujen aiheena tabu, mutta siitä huolimatta luonnollinen osa maallista elämää ja siten myös satumaailmaa. Ojasen mukaan satumaailmassa suru ja kuolema koetaan *”--ennalta määrättynä välivaiheena tai voitettavana esteenä, jotta edettäisiin suurempaan kasvuun.--Lapselle kuolema on pikemminkin epäonnistuneitten*

kuolema, sellaisten, jotka tyhmyydessään ryhtyvät liian varhain tai liian vaativaan tehtävään.” (1980, 32). Bettelheiminkin mielestä sadut välittävät lapselle selvän viestin: *”--taistelu ankaria vaikeuksia vastaan on elämässä väistämätöntä, se kuuluu osana ihmisen elämään, mutta jos ihminen ei väisty ja välttele vaan kohtaa rohkeasti odottamattomat ja usein epäoikeudenmukaiset koettelemukset, hän ylittää kaikki esteet ja selviytyy niistä lopuksi voittajana.”* (1984, 15).

Lapsi kohtaa sadun kautta ihmisenä olemisen perusehdot ja satu antaa uskoa siihen, että hänkin voi onnistua elämässä. Jos sadussa on liian surullinen loppu, siitä ei välity vaarasta pelastumista ja turvallista lohdun tunnetta. Onnen täyttyminen sadun pelottavien asioiden jälkeen on tarpeen, jotta lapsi vahvistuisi. Jos rohkaiseva loppuratkaisu jää puuttumaan, lapsi tuntee, ettei hänellä ole minkäänlaisia mahdollisuuksia selviytyä elämän eteen tuomista vaikeuksista. Bettelheim tietää kyllä, etteivät ihmiset todellisuudessa aina toivu tai parane tai saa lohtua, mutta tämän toistaminen lapselle tuskin kannustaa lasta kohtaamaan elämää. *”Suurin palvelus, jonka satu voi lapselle tehdä, on antaa hänelle lohtua ja luottamusta siihen, että hän kaikista osakseen tulevista koettelemuksista huolimatta onnistuu--.”* ja menestyy elämässä (1984, 182). Sadun kautta lapsi oppii antamaan arvon pienimmillekin saavutuksilleen ja luottamaan siihen, että jo pienellä teolla saattaa olla mitä suurenmoiset seuraukset.

Lapsi rakentaa itseään viime kädessä enemmän mielikuvituksen ja tunteen kuin järjen avulla. Sadut auttavat lasta laajentamaan tai paikantamaan kokemuskenttäänsä, koska ne sisältävät elämän tunnepuolen lisäämiseen johtavaa mielikuvitusta. *”Ne kasvattavat myös ihmisyyttä, kykyä elää toisten kohtalot ominaan, liikuttua toisen ihmisen onnen ja onnettomuuden hetkistä.”* (Ojanen 1980, 19). Kun sadut ottavat osaa kaikkiin olemassaolon ongelmiin ja tarjoavat niihin erilaisia sopeutumisnäkökulmia, ne vahvistavat lapsen minän rakennetta. Bettelheim kirjoittaa siitä, kuinka satu *”--suhtautuu näihin olemassaolon ahdistusta ja ongelmia ilmaiseviin tunteisiin hyvin vakavasti ja tuo suoraan esiin esimerkiksi ihmisen rakastetuksi tulemisen tarpeen, väheksytyksi tulemisen pelon, elämän rakkauden ja kuoleman pelon.”* (1984, 18). Hänen mukaansa sadut opettavat uskomaan elämän olevan ikuista, ja että rajallinen aikamme maanpäällä on mukavampaa toisen ihmisen kanssa. Ihmisen elämässä suurin uhka on

pelko hylätyksi tulemisesta ja kaikkein suurimman lohdun ihmiselle tuottaa varmuus siitä, ettei häntä koskaan hylätä. ”Ja he elivät onnellisina elämänsä loppuun asti”-fraasi symboloi sitä pysyvää liittoa ja turvaa, minkä ansiosta yksilö vapautuu ikiajoiksi eron pelosta ja samalla eheyttää persoonallisuutta.

Yhtä tärkeä sisältö kuin rakkauden ylivoima saduissa on aina ollut jossakin muodossa uskonto. Tämä johtuu siitä, että useimmat kansansadut ovat syntyneet niihin aikoihin kun uskonto oli elämän ratkaisevin ja merkittävin osa. Myös Andersenin saduista on havaittavissa teologinen näkökulma: ”--*ne on tulkittu jumalallisen ja inhimillisen sekä näkyvän ja näkymättömän todellisuuden suhteiden heijastumiksi.*” (Ylimartimo 2005, 78). Ylimartimon mukaan Andersenin satujen teemat; ”--*ihmisen kamppailu itsensä tai oman tiensä löytämiseksi yhteiskunnassa ja elämässä, kysymys Jumalasta, kuolemattomuudesta ja niistä piilotajunnan varjoista, joiden kanssa taistelemme.*”, ovat oikeastaan aikuisille suunnattuja (2005, 75). Virtanen huomioi myös tutkimuksessaan suomalaisesta kansanperinteestä, että satuja on kerrottu nimenomaan aikuisten viihteeksi erityisesti talvi-iltasin ja esimerkiksi metsätyömailla sadunkerronta on ollut ainoita ohjelmanumeroita. Andersen korosti, että vaikka hän teki saduista genren lapsille, ne sopivat silti kaikenikäisille, pitäväthän ne sisällään pienoiskoossa elämän suurien tarinoiden aiheet. Andersenin sadut poikkeavat toki kansansaduista siten, että niillä ei ole suullisesti kerrottua perinnettä vaan ne ovat yksittäisen itsenäisen kirjailijan kirjoittamia. Tätä Andersenin uranuurtamaa sadun muotoa kutsutaan taidesaduksi. Toisaalta, onhan hänkin tarinankertojana saanut ideansa jostakin kertomuksiinsa; ”*Niihin hän assimiloit kansansatujen motiivi- ja muotoaarteistoa sekä laajensi sadunkerrontaa fantasialle ominaisiin ulottuvuuksiin, joissa arjestakin tulee satua.*” (Ylimartimo 2005, 73). Kansansatujen yhtymäkohdasta näihin Andersenin satuihin kuvaa myös tapa, jolla hän kertoi ja kirjoitti tarinansa. Andersen nimesi ensimmäiset vihkonsa ”*Lapsille kerrotuiksi saduiksi*”, sillä hän oli kirjannut ne ylös niin kuin oli suullisesti ne kertonut. Kun hän huomasi monenikäisen yleisön ottavan vastaan tarinat samalla tavalla, hän pyyhki pois määreen ”lapsille kerrottuja” ja seuraavat kirjoitelmat olivatkin vain ”*Uusia satuja*” (Ylimartimo 2005, 75).

Hans Christian Andersen (1805–1875) vietti lapsuus- ja nuoruusvuotensa ankeissa

olosuhteissa Odensessa Tanskassa. Isänsä oli elämän lannistama suutari, joka luki paljon äidin ollessa lukutaidoton, alkoholiongelmainen taikauskoinen pyykkäri, jolla oli avioliiton ulkopuolinen harha-askel takanaan. Ennen kouluaikaa Andersenilla ei juuri ollut ystäviä, vaan hän leikki itsekseen isän nikkaroimilla leluilla ja uneksi satujen maailmoista, joita isä hänelle luki. Elämänsä vaikuttavin henkilö oli isoäitinsä, jonka elämänkoulu avarsi Andersenin maailmaa tiettyyn suuntaan. Isoäiti hoiti vanhain- ja köyhänkodin puutarhaa ja Andersen kulki usein tämän mukana. ”*Siellä poika tutustui elämän lapsipuoliin, sairaisiin, köyhiin ja vanhuksiin, joilla oli merkittävä vaikutus hänen tulevaisuuteensa, sillä he kertoivat hänelle satuja ja tarinoita.*” (Ylimartimo 2005, 15). Toinen fantasiaa stimuloiva miljöö oli Andersenille teatteri, jossa hän sai myös ensi-kosketuksensa merenneitoaiheeseen. Draamaa tosin riitti pojalla kotonaankin ja isän kuolema Andersenin ollessa 11-vuotias jätti lähtemättömän muiston. Isän kuoleman jälkeen hän aloitti teatteriuransa esiintyen pienissä ja mitättömissä rooleissa. Andersen oli kuitenkin vakuuttunut laulutaidoistaan ja ajatteli syntyneensä teatteria varten. ”*Hän yritti vakuuttaa äidilleen, että moni suurmies oli syntynyt köyhiin oloihin ja ponnistanut omien taitojensa ansioista pitkälle.*” (Ylimartimo 2005, 19).

Tieto Andersenin kauniista lauluäänestä ja esiintymistoiveista kiri eteenpäin ja hänet kutsuttiin viihdyttämään porvarisperheitä. Monien näytelmien monologeilla hän keräsi ja säästi rahaa matkustaakseen Kööpenhaminaan. Äiti halusi vakuuttaa pojan matkan kannattavuuden ennustajan näkemyksillä, joissa tulikin ilmi, että pojasta olisi tuleva suurmies. Andersen muutti aluksi vuokralaiseksi ikkunattomaan ruokakomeroon ja asettauduttuaan uuteen kaupunkiin, hän alkoi etsiä ammatillista onnea. Ylimartimon mukaan ”*--alku Kööpenhaminassa oli perin ohdakkeista, mikä olisi lannistanut vähemmän yritteliään ja realistisen miehen.*” (2005, 23). Hän kuitenkin pääsi oppilaaksi balettikouluun, vaikka ymmärsi lopulta, ettei hänestä ollutkaan näyttelijäksi. Andersen kirjoitti ensimmäiset draamatekstinsä, joista yksi näytös julkaistiin lehdessä ja häntä alettiin kutsua runoilijaksi. Teksteissä oli kuitenkin kielioppi- ja muunlaisia virheitä. Teatterin johtokunta ehdotti, että Andersenin tulisi kohentaa koulusivistystään ja hänelle hankittiin usean vuoden stipendi ja koulutuspaikka Slagelsenin latinakouluun, jossa hän sai runoilleen ja muille kirjallisille töille lisää myötämielistä yleisöä. Paikanvaihdos ei

tuntunut Andersenista hyvältä ja hän kaipasi takaisin Kööpenhaminaan, jossa jatkoi opiskelua yksityisesti ja sai ylioppilastutkinnon 25-vuotiaana.

Varusmiespalveluksen jälkeen Andersen jatkoi opiskelua ja suoritti yliopistossa filologian ja filosofian alkututkinnot. Hän oli tutustunut matkoillaan sellaisiin ihmisiin, jotka toimivat hänelle sijaisperheinä ja vaikuttivat nuoren miehen toimintaan. Kirjailijadebyyttinsä oli fantasiasepitelmä, joka ilmestyi vuoden 1829 alussa ja kirjasta tuli varsinainen menestys. Kuluvan vuoden aikana hän vakiinnutti asemaansa lupaavana kirjailijana vaudevillenäytelmällä ja runokokoelmalla. Andersen rakastui syvästi, muttei saanut vastakaikua ja kaikki elämänsä rakkaudet päätyivät onnettomasti. Hänestä tuli alituinen matkustaja, joka vasta ikääntyessään ja sairastuessaan asettui aloilleen. Näkemänsä ja kokemansa Andersen kirjoitti ylös ja nämä kuvaelmat elävät edelleen hänen tarinoissaan. Muistikuviaan nuori mies tallensi myös piirtämällä. Vuodet 1833–1834 Andersen kiersi kulttuurimatalla ympäri Eurooppaa, jossa ”--luonnon, kansanelämän ja taiteen tarjoamat runsaat virikkeet antoivat hänen omalle tuotannolleen uutta sisältöä.” (Ylimartimo 2005, 42). Haltioituneena Andersen kirjoitti ja piirsi. Matkan innoittama todellinen läpimurtoteos romaani *Improvisatoren* ja *Eventyr*-tarinasarjan eli satujen ensimmäinen osa ilmestyivät samana vuonna 1935. Seuraavien muutamien vuosien aikana julkaistiin vielä kuusi vihkosta, joihin sisältyi kaikkiaan 19 satua. Andersenin loppuelämä jatkui matkustaen ja kokemuksistaan kirjoittaen. Tämä oli hänelle elämyksien taikajuomaa kun ”*Vastaavasti arjen rutiini näyttää olleen sellaista myrkyjuomaa, jota Andersen ei jaksanut siemailla kerrallaan kovin pitkään.*”, (Ylimartimo 2005, 66). Ylimartimo kertoo, että erään määritelmän mukaan Andersen on kirjoittanut 156 satua ja tarinaa. Kotimaassaan Tanskassa sana ”satu”, samaistetaan voimakkaasti häneen ja satu on nimenomaan andersenilainen ilmiö. Hänen luomansa satuhahmo pieni merenneito ja Edvard Eriksenin merenneidosta tekemä pronssinen patsas nähdään ikonina yleisesti maalle ja erityisesti sen pääkaupungille Kööpenhaminalle.

2.2 Adaptaatio tarinan kasvukipuna

Adaptaatio on käsitteenä monimutkainen, sillä se on terminä yhdistettävissä niin

biologiaan kuin viihdeteollisuuteenkin. Biologiassa ”-- *adaptaatioksi nimitetään mitä tahansa eliön ominaisuutta, jonka ajatellaan lisäävän sen elinkelpoisuutta.*” (Mikkonen 2008, 94). Jos jokin piirre edistää yksilön menestystä lisääntymisessä tai elossa säilymisessä, sitä voidaan kutsua adaptiiviseksi. Adaptaation latinankielisen sanan, *adaptare*, käänös vaikuttaa kuvaavan itse prosessia: sovittaa, sopeutua. Se on itsessään jo kuin pieni evoluutioteoria, jossa eliöiden parhaat piirteet saavat jatkoa ja periytyvät vähemmän merkitsevien ominaisuuksien karsiutuessa pois. Biologiassa ei kuitenkaan puhuta adaptaatiosta aivan tietoisena prosessina, vaan korostetaan sattumanvaraisuutta ja luonnonvalintaa piirteiden jatkuvuudessa. Kuinka biologiasta tuttu adaptaation käsite sopii taiteiden tutkimukseen ja elokuvateollisuuteen? Geneettinen muuntuminen voidaan rinnastaa niihin muodonmuutoksen ja sopeutumisen vaiheisiin, jotka tarinat käyvät läpi mukautuessaan uusiin materiaalisiin ja kulttuurisiin kehyksiin. Tarinan siirtämistä toisesta kerronnallisesta muodosta toiseen kutsutaan myös adaptaatioksi, jonka tunnetuin ilmiö on romaanin filmatisointi.

Adaptaation käsitteen määrittelyn vaikeudesta puhuu Tikka pro gradussaan *50 VUOTTA ADAPTAATIOTUTKIMUSTA – 'Adaptaation' määritelmää etsimässä* (2007). Hänen kirjoittaa huomanneensa, ”--*kuinka erilaisten teorioiden kenttänä adaptaatiotutkimus vaikuttaa hiukan hajanaiselta. Aivan kuin monet erilaiset äänet puhuisivat yhtä aikaa päällekkäin hieman eri aiheista.*” (emt., 1). Tutkielmassaan hän tarkastelee adaptaation käsitettä nimenomaan elokuva-adaptaatioiden tutkimuksen historian valossa ja tutkimuksen kiinnostus on kulttuurisen adaptaation käsitteen hahmottamisessa. Tikka osuu kuitenkin biologiankin käsitteen ytimeen siinä, että adaptaation käsite tuntuu sisältävän niin prosessin kuin lopputuotteen merkitykset. Hän kirjoittaa kaksoismerkityksen tulevan ilmi vasta tulkinnan kautta: ”--*ilmaukset mukautuminen, sopeutuminen tai kyky sopeutua voivat implisiittisesti pitää sisällään sekä prosessin että prosessin myötä seuraavat vaikutukset, lopputuloksen tai lopputuotteen. Viimeisin ilmaus, kyky sopeutua, ilmaisee vielä erityisesti potentiaalia siirtyä mainittuun prosessiin ja päästä näin tiettyyn lopputulokseen.*” (emt., 6).

Lähikuva-lehden adaptaatio-teemanumerossa parin vuoden takaa Pasi Väliaho ja muutkin media-alan ansioituneet tutkijat omissa artikkeleissaan avaavat Linda

Hutcheonin teosta *A Theory of Adaptation* (2006). Väliahon mukaan kyseinen teos pyrkii olemaan ensimmäinen adaptaation yleisempää teoriaa esittelevä tutkimus, vaikkakin nimensä osoittama ”teoria” tuntuu jäävän kovin kevyeksi ja keskeneräiseksi. Väliaho kertoo Hutcheonin tutkimuksesta kirja-arvostelussaan *Mukaudu tai tuhoudu* (Lähikuva 3/2011, 58-62) siitä, kuinka Hutcheon lähestyessään aihetta huomasi vahvaa yhdenmukaisuutta kulttuurisen adaptaation ja Darwinin evoluutioteoriasta kumpuavan geneettisen adaptaation välillä. ”*Tarinoita ei hänen mukaansa ainoastaan sovitetä välineestä toiseen, vaan tässä prosessissa myös tarinat itsessään muuttuvat, kehittyvät ja sopeutuvat median tarinoille asettamiin uusiin olosuhteisiin.*”, selventää Väliaho (emt., 58). Adaptaatioissa lähtöteoksesta poimittuja aineksia mukaillaan toiseen mediaan ja sen kerrontatapaan sopiviksi. Tarinan elementtejä saatetaan transformoida sellaisenaan tai jättää kokonaan siirtämättä. Toista esitysmuotoa varten luodaan uusia henkilöhahmoja, tapahtumia ja ympäristöjä taikka muokataan ”alkuperäisiä” sopivammaksi uuteen kerrontaan. Aihepiiri, näkökulmat, merkit, teeman käsittelytapa ja taiteen lajityyppi voivat muuttua toisiksi tai pysyä samoina. Kaiken kaikkiaan tavoitteena kaikissa adaptaation ilmentymissä on välittää vastaanottajalle uuden luomuksen muodossa jotakin merkittävää ja olennaista tarinasta parhaalla mahdollisella tavalla. Tarinankerronnan jatkuvuuden takaaminen onkin adaptaation suurinta antia.

Hutcheon avartaa tutkimuksessaan perinteistä vertailevaa tarkastelua siitä, mitä sisällölle tapahtuu, kun se käännetään muodosta toiseen. Hän silti hylkää ”uskollisuuskriittisen” lähestymistavan, joka olettaa alkuperäisen tekstin uusintamisen ja kahdentamisen olevan sovittamisen tarkoitus. Sen sijaan Hutcheonin mukaan adaptaatiot *toistavat*, mutta tehden sen kuitenkin kopioimatta; ”*Adaptaatiot toistavat kera eron.*” (emt., 59). Väliaho kommentoi toistamista sillä, että elokuvan tunnistaminen adaptaatioksi vaatii jonkin siinä muuttamaan muotoaan ja samalla säilyä relatiivisen samana tunnistettavuuden nimissä. Kysymykseen ”mitä toistetaan” Hutcheon vastaa: tarinoita. ”*Tarinat ovat adaptaatioiden polttoainetta, sitä mitä sovitetään mediumista toiseen.-- tarinat koostuvat Hutcheonin mukaan erilaisista aspekteista – teemoista, tapahtumista, henkilöhahmoista, motivaatioista, näkökulmista, symboleista ja niin edelleen – joita eri mediat valaisevat tai jättävät valaisematta muun*

muassa teknisten rajoitteidensa mukaisesti eri tavoin.” (emt., 59), eli yhtä tiettyä ja tarkasti määriteltyä narratiivista kokonaisuutta adaptaatio ei sellaisenaan välitä.

Hutcheonin mukaan adaptaatio vaatii ollakseen ja toimiakseen adaptaationa tarinan toistumisen tiedostamisen. Vasta kun tietty narratiivinen toiston prosessi osataan tulkita *oikealla* tavalla, syntyy adaptaatio ja tämä *oikea* tulkinta taas vaatii osakseen niin sanotusti kulttuurista pääomaa. Hutcheonin johdattelu vaikuttaa loogiselta päättelyltä, mutta Väliaho toteaa sen antavan ymmärtää kuinka adaptaatio adaptaationa avautuisi vain sellaiselle pienelle, vannoutuneelle joukolle kuten fanit. Väliaho esittää kysymyksen: ”--eikö ajatus adaptaatiosta kulttuurisena toistona menetä tällöin suuren osan selitysvoimastaan?” (emt., 61). Miksi adaptaatioita sitten tuotetaan ja tulkitaan, jos niillä ei olekaan sen suurempaa merkitystä suurelle yleisölle? Hutcheon väittää tutkimuksessaan sopeutumisen ja muodonmuutoksen prosessien olevan tyypillistä nykykulttuurille ja määrittävän tämän uusintamiseen ja kierrätykseen perustuvaa toimintatapaa. Kulttuurisen toiston voi nähdä tavanomaista adaptaatiota kauemmas rituaaleihin kuten lasten tuutulauluihin tai satukirjoihin, jopa iltarukouksiin, joissa ”--toisto tuo mukanaan mukavuutta, kokonaisempaa ymmärrystä ja varmuutta, joka syntyy siitä että tiedämme mitä tapahtuu seuraavaksi.”(emt., 61). Hutcheonin mukaan pelkästään toiston tuoma mielihyvä ei riitä selittämään adaptaation kokemista vaan todellinen ”--mielihyvä syntyy eron ja toiston vuorottelusta intertekstuaalisen variaation kokemuksessa, jonka adaptaatiot mahdollistavat tulkinnallisessa kahdentumisessa saman ja erin välillä.” (emt., 61). Tämä edelleen jatkaa samaa Hutcheonin oletusta ja Väliahon kritiikkiä siitä, että adaptaatiota ymmärtääkseen tulkitsijalla kuuluisi olla tietty psyykkinen ja kulttuurinen rekisteri mielessään tunnistaakseen molemmat tarinat ja pystyäkseen nauttimaan prosessista niiden välillä.

Vaikkakin Hutcheonin ”teoriassa” on puutteita, totta on kuitenkin hänen huomionsa siitä, ettei adaptaatioon liity pelkästään adaptaatio tehtynä työnä, vaan sekä lähtöteos, sen tekijä ja mihin kaikkeen tämä maailma on sidoksissa että matka adaptaation lopputulemaan ja sen sitominen kulloiseenkin aikaan, tilaan ja tulkitsijaan. Sara Rauma on tekstissään *Orkidean etsintää, Elokuva-adaptaatio ja kirjoittaminen* (teoksessa *Luova laji* 2008, 106-129) siteerannut adaptaatiotutkija Sarah Cardwellia, jonka mukaan

adaptaatioajatteluun liittyy aina ajallinen ja kiinteä yhteys, joka jälleen rinnastaa kulttuurisen ja darwinilaisen adaptaation: ”*Kaikella on edeltäjänsä ja seuraajansa, ja tietyt ominaisuudet edeltäjästä säilyvät seuraajassa.--Adaptaatioelokuva on osa elokuvan perinnettä, mikä näkyy adaptaatiossa siinä missä sen lähtötekstikin. Adaptaatioprosessin tulos ei ole vain adaptaatioelokuva, vaan myös elokuva, joka nojaa muuan muassa genrekonventioihin ja muihin elokuviin-- Adaptaatio ei siis ole pelkästään kirjan ja siihen pohjaavan elokuvan välinen asia, vaan kyse on leveäalaisemmista yhteyksistä ja laajemmasta kulttuurisesta ilmiöstä – tarinankerronnan biologiasta.*” (emt., 112).

Omassa tutkimuksessani käsite adaptaatio sisältää myös monet eri merkitykset: kuinka alkuperäinen satu on *adaptoitu* animaatioelokuvaksi, onko sadussa *adaptiivisia* piirteitä, millä keinoin *adaptaatio* eli elokuvan *tekeminen* ja tarinan *sovittaminen* on tapahtunut, *sovittamisen prosessi* samoin kuin lopullinen elokuva on itsessään *adaptaatio*. Prosessi viittaa sanana taas siihen, ettei toiminta eli tässä adaptaatio, *sopeutuminen* tavallaan koskaan pääty vaan on jatkuvassa muutoksen kehässä. Kulttuuri ja sen kehitys muuttuessaan vie adaptaatiota koko ajan pidemmälle ja uusintaa sitä: esimerkiksi vanhasta kansansadusta on painettu satukirja, josta myöhemmin tekniikan kehittyessä ja uudenlaisten vapaa-ajan viettotapojen muuttuessa kehitetään 1980-luvulla elokuva teatterileivitykseen ja vhs-filmi, josta 2000-luvulla dvd ja myöhemmin tv:n minisarja, äänikirjoja ja pelikonsolipelejä. Geneettisen adaptaatiomallin rinnalla huomioitava tutkimuksellinen haara on tämä kulttuuriseen merkityksenantoon risteävä adaptaation määritelmä, jossa korostuu tarinoiden toisto ja kierrätys – *tarinankerronnan biologia*.

Kirjallisuutta on hyödynnetty elokuvateollisuudessa aktiivisesti yli 100 vuotta. Tälle on sekä taloudellisia, että psykologisia ja ideologisia perusteita. Erityisesti populaarien romaanien filmatisoiminen lähentelee jo tuotekehittelyprosessia, jossa menestyneen tuotteen markkinapotentiaalia hyödynnetään vielä toisessa mediassa. Toisaalta myös huonosti menestyneistä romaaneista on tehty suosittuja elokuvia ja vastaavasti suosittujen romaanien filmatisoinnit eivät ole menestyneet. Romaani-sovitusten suosiosta puhuvat konkreettiset luvut: noin 30 % amerikkalaisista elokuvista perustuu romaaneihin, vuosina 1930–1980 peräti 80 % amerikkalaisista bestsellereistä

filmatisoitiin ja 3/4 parhaan elokuvan Oscar-palkinnon saaneista elokuvista on ollut adaptaatioita, joista suurin osa vielä romaani- tai novellisovituksia (Bacon 2005, 110). Vastaavia lukuja on huomattavissa samoista ilmiöistä Euroopassa. Viihdekirjallisuuden tarjoamat "liukuhihnakertomusten" mukaiset vakiot henkilöhahmoissa ja juonenskaavoissa ovat aina kelvanneet yleisölle. *"Tarinat olivat usein hyvinkin toiminnallisia, mikä innosti yleisöä myös elokuvateattereissa. Yksilökeskeisyys, sankarin kamppailu päämääriensä saavuttamiseksi avustajineen ja vastustajineen samoin kuin hänen romanttiset suhteensa olivat perusainesta."* (Bacon 2005, 39). Usein kirjailija on jo työskennellessään tehnyt elokuvasovittamista tietoisesti tai tietämättään kirjoittamalla syvästi ja tarkasti mitä esimerkiksi henkilöhahmo näkee edessään. Eräs "käytetyimpiä" tarinoitsijoita on ollut näytelmäkirjailija William Shakespeare. Hän on toiminut itsekin aikoinaan sovittajana käyttäessään näytelmiensä lähtökohtina varhaisempia teoksia sekä historiankirjoitusta, *"-- jota hän muokkasi estoitta kulloistenkin dramaturgisten tarpeidensa mukaiseksi."* (Bacon 2005, 69). Hän on kirjoittanut runollisesti ja vuolaasti teoksensa, ja runsaan materiaalin vuoksi ne ovat olleet helposti siirrettäviä toiseen esitysmuotoon. *"Shakespeare on houkutellut etsimään mitä erilaisimpia tapoja toteuttaa näytelmiensä kiehtovuus elokuvallisen keinoin. Tuloksena on ollut jopa uudenlaisia elokuvakerronnan muotoja. Kyseessä on ainutlaatuinen esimerkki taiteiden välisestä vuorovaikutuksesta, joka valottaa usealta suunnalta sovittamisen problematiikkaa ylipäättään."* (Bacon 2005, 69).

Bacon korostaa useissa kirjoituksissaan, kuinka adaptaatiossa ei ole kyse eri medioiden vastakkainasettelusta, vaan mahdollisuuksien kentän kartoittamisesta. Kuitenkin monet elokuvateoreetikot ovat todenneet kirjallisten teosten sovittamisen elokuvaksi olevan mahdotonta taiteenlajien ollessa niin kaukana toisistaan, että sisältöä ei voi siirtää. Jos kirjallisuuden pohjalta tehdyn elokuvan sisältö on muuttunut, ei välttämättä voida edes puhua sovittamisesta, vaan kyseessä on kaksi erillistä teosta tai vähintään kirja koetaan huomattavasti paremmaksi ja elokuva on epäonnistunut. Baconin mielestä on olemassa piirteitä, jotka ovat suhteellisen ongelmitta siirrettävissä elokuvaan siten, että lopputulos on tunnistettavissa alkuperäisteoksen filmatisoinniksi. Erityisesti populaarien teosten henkilöt, paikat, toiminnot ja kerronta ovat helposti siirrettäviä elementtejä mediasta

toiseen. Alkuperäistä teosta ei kenties tarvitsekaan transformoida täsmälleen vaan riittävästi. ”Kysymys on yksinkertaisesti siitä, millä yleisyyden tasolla teoksia vertaillaan, mitkä tekijät ovat niin keskeisiä, että ne voidaan todeta samuuden kriteereiksi, mitkä taas ovat sekundaarisia, samuuden puitteisiin helposti mahtuvaa varianssia.” (Bacon 2008, 96). Samuus määrittyy riittävällä tunnistamisella kahden teoksen välillä, ei totaalisella vastaavuudella. Jokainen kirjan lukija tulkitsee tarinaa ja rakentaa visuaalisen maailman itse omassa mielessään eikä adaptaatio voi mitenkään olla homogeeninen yhdistelmä kaikkia näitä tulkintoja.

Rauma on tiivistänyt adaptaation prosessia nimenomaan adaptoijan näkökulmasta käsin, jossa hahmottuu monella eri tavalla miten sovitustyötä tehdään. Samaa tekijälähtöistä prosessia ja elokuvan ennakkosuunnittelua käsittelee Hyytiä väitöskirjassaan *Ennen kuin kamera käy* (2004). Molempien kirjoittajien mukaan adaptoija perehtyy lähtötekstiin ja tulkitsee sitä omalla henkilökohtaisella tavallaan, valikoidusti etsii siitä kosketuspintaa; tilaa jossa kirjailijan maailma ja tekijän maailma voivat kohdata. Adaptoijan on tutustuttava, koettava, aistittava, *nähdä kivienkin alle* ja lopulta tunnettava teksti niin kuin se olisi hänen itse kirjoittama. Ne asiat, mitä lähdeteksti ei kerro, lukija täydentää tarinaan itse. Elokuvaksi sovittavan työskentelijän on toki myös tunnettava laajalti kohdemedia ja sen konventiot ja traditio. Tärkeää on myös tiedostaa se, kenelle teosta adaptoidaan. Poiketen Hutcheonin ajatusmallista Rauma on sitä mieltä, että adaptoija ei voi olettaa, että kaikki tuntevat ”alkuperäisen” tekstin mutta ei myöskään, ettei kukaan tunne sitä. Täten hän ei voi jättää olennaisia seikkoja kertomatta mutta samalla hänen ei tarvitse tyytyä pelkkään turhaan kertaamiseenkaan. Rauma korostaa sitä, kuinka ”--elokuva-adaptaation tarkoituksena ei ole tehdä kuvallista versiota kirjasta vaan luoda omilla jaloillaan seisova teos, joka luo omia merkityksiään.” (2008, 119). Myös Bacon kirjoittaa, että: ”Taitelijan on ensin sisäistettävä näkemys maailmasta ja elämästä ja sitten ilmennettävä sitä omalla persoonallisella tavallaan valitsemansa taidemuodon tarjoamien keinojen avulla. Tältä pohjalta tarkasteltuna romaani ja sen pohjalta tehty elokuva voivat elää rinnakkain itsenäisinä taiteellisina teoksina ja niitä voidaan hedelmällisesti tarkastella tiettyjen teemojen ja aiheilmien erilaisten keinovarojen kautta toteutettuina variantteina.” (2005, 114). Näin ajateltuna pystytään myös etäännyttämään

kysymystä uskollisuudesta alkuperäisteokselle.

Sovitettavaa aineistoa lähdetään työstämään aiheen ja tarinan valinnalla. Romaanimittaisessa teoksessa on usein elokuvan keston nähden liikaa ideoita, tapahtumia ja ihmisiä. Näin ollen keskitytään useimmiten yhteen pääasiaan, jonka ympärille kaikki muu rakentuu. Huomionarvoista ainesta ovat Raumankin mukaan päähenkilö ja hänen elämänvaiheeseen ja valintoihin vaikuttaneet henkilöt ja tapahtumat väheksymättä niitä henkilöitä ja asioita, jotka pyrkivät estämään päähenkilöä pääsemästä tavoitteeseensa. Mikäli elokuvissa eteenpäin vievät voimat *jännitteet* ja *konfliktit* ovat lähtötekstissä dramaturgisesti liian heikkoja, sovittaja ”--siirtelee, muokkaa, leikkaa, lisää ja yhdistää kerrontaelementtejä, kohtauksia ja vuorosanoja kertoakseen tarinan parhaalla mahdollisella tavalla elokuvamuodossa.” (2008, 119). Niin Rauma kuin Hyytiä kirjoittavat siitä, kuinka kirjan rakenne ei sellaisenaan siirry elokuvan dramaturgiaksi ja tällaiset rakenteelliset ja järjestykseen liittyvät ongelmat ovat adaptaation tekemisen suurimpia haasteita. Alkuperäisteoksen materiaalin runsaus saattaa toki luoda mielikuvan, että rakenne on sisäänkirjoitettuna siinä ja jos siirtää yksityiskohdat siirtyisi myös kokonaisuus. Valmis tarina puretaan kuitenkin osiin adaptaatiota varten ja materiaalista rakennetaan uusi kokonaisuus, joka palvelee elokuvan tekemistä. Hyytiän väitöskirjassa haastattelemat suomalaiset adaptaationtekijät nimittävät rakennetta ”punaiseksi langaksi” ja ”dramaturgiseksi kokonaisuudeksi”, jonka avulla tarinan ydin ja olennaisin tulee parhaiten esiin ja ”--määrittää elokuvan peruskivenä kaikkea mitä sen päälle rakennetaan.” (2004, 135). Toisin sanoen rakenne ratkaisee pitkälti sen, mitä tavaraa lähtöteoksesta mahtuu mukaan.

Muokatessa Riikka Pulkkinen Raja-teosta minisarjaksi Daniela Hakulinen huomasi ammattikorkeakoulun opinnäytetyössään *Kirjallisuuden ja elokuvan rajalla: adaptaatio* (2010), ettei romaania tule missään nimessä vain siirtää elokuvan formaattiin vaan pystyäkseen luomaan uuden, oman teoksensa, käsikirjoittajan tulee päästä eroon alkuperäisteoksen taakasta. Hänen mielestään ”--kirjallisuus sellaisenaan vastustaa kääntymistä elokuvan kielelle.” (emt., 6). Hän myös kritisoi uskollisuuden määrettä ja valtaa, jonka se on saanut määrittäessään filmatisoinnin onnistumista ja omassa sovitus-työssään pyrkinyt nimenomaan eroon alkuperäisteoksesta. Klassikoita sovitettaessa

uskollisuuden käsite voi olla kuitenkin monisyisempi. Usein tällaisen adaptaation tekijät saattavat pyrkiäkin mahdollisimman tarkkaan uskollisuuteen pohjatekstiä kohtaan. On myös saatettu tehdä muutoksia romaanin helposti siirrettävissä olevan aineiston suhteen taikka pyrkiä jopa tietoisesti poikkeamaan alkuperäisestä. Toisaalta monien taiteen lajien ilmaisukeinojen rakentuminen erilaisten aistien käyttöön ja kokemukseen vaikuttaa pitkälti tarinan transformoitumisprosessiin ja siten uskollisuutta sellaisenaan edelliselle taiteen lajille ei voi pitääkään yllä, ainoastaan versioiden riittävää samuutta ja tunnistettavuutta. Tekstin lukeminen on lisäksi aivan erilaista toimintaa kuin kuvan katsominen. Baconin mukaan ”*Vertailua saattaa kuitenkin olla vaikea välttää, jos teosta nimenomaan mainostetaan klassikon tai kulttiaseman saavuttaneen romaanin filmatisointina.*” (2005, 126).

Bacon kuitenkin esittelee väitöskirjassaan John Ellisin filmatisoinnille esille tuoman keinon, jolla tarkastella alkuperäisteokselle lojaalisena pysymistä. Teosuskollisuuden kriteerin myötä valkokankaan hahmon on täytettävä kuvitteellisen henkilön paikka katsojan mielessä. Kärjistäen voisi sanoa, että filmatisoinnin tulee uudistaa ja korvata katsojan muistoja romaanista. Filmatisointi on menestyksekkäs ja onnistunut pyrkimyksissään, mikäli näin tapahtuu. Visualisointi ei kuitenkaan voi koskaan täysin vastata lukijan omia lukemisesta syntyneitä mielikuvia, joten sovittamisessa on merkittävää pystyykö elokuva syrjäyttämään ja korvaamaan lukijalle etukäteen muodostuneet mielikuvat henkilöistä ja miljööstä. Teosuskollisuuden kriteerin voi mieltää myös kevyemmin tarkoittavan esimerkiksi elokuvahahmon vastaavuutta alkuperäisen hahmon kanssa, ei pelkästään totaalista korvaavuutta. Bacon mainitsee, että vaikka ”--henkilöiden toiminnan motivaatiot rakentuvat jossakin määrin eri tavoin alkuperäisteokseen ja adaptaatioon perehdyttäessä, tarinoiden yleislinjat ja henkilöiden karakterit on helppo pitää niin yhdenmukaisina, että ne ovat tunnistettavissa samoiksi.” (2008, 97).

Väitöskirjassaan Bacon kirjoittaa uskollisuuskeskusteluun lisäten, että ”--eripurat voitaisiin välttää, mikäli kaikki osapuolet osallistuisivat keskusteluun siitä, mikä tavoite adaptaatiolla itse asiassa on.” (1994, 118). Sen kuuluu uusintaa kulttuuria ja tarinan kerrontaa, antaa sille jatkuvuutta: se on sama kuin hyvä kirja luettaisiin uudestaan ja

uudestaan niin samoin tarinan pariin voi palata vielä elokuvan muodossa. Baconin mukaan uskollisuus arvottavana tekijänä on toki yleisin ja helpoin keino tehdä eroa kahden median välillä eikä uskollisuuden kysymystä voi kokonaan vältellä, mutta on olemassa muitakin näkökulmia tutkia originaalin ja sen adaptaation välistä suhdetta. Mathlin on pro gradu- tutkielmassaan *Sodan realismista runoudeksi. James Jonesin romaanin adaptaatio Terrence Malickin 'Veteen piirretyksi viivaksi'* (2011) käsitellyt kirjallisen esityksen ja elokuvan kerronnallisuuden eroja ja todennut myös, ettei ”*Romaanifilmatisointi voi olla täysin uskollinen alkuperäistekstille, sillä se perustuu väistämättä elokuvantekijän tulkinnalle kirjallisesta tekstistä. Adaptaation ongelmakenttä muodostuu siitä, mitä piirteitä kirjasta on siirretty suoraan elokuvaan ja mitkä piirteet elokuvassa ovat seurausta varsinaisen adaptoinnin prosessista.*” (emt., 24). Mathlinin mielestä adaptaatio on niiden piirteiden sovittamista kertovasta muodosta toiseen, jotka eivät ole sellaisenaan siirrettävissä. Hänen mukaansa merkittävin ero elokuvan ja kirjan välillä muodostuu siitä kerrottavan välittämisen keinoista, joita kirjalla on pääasiassa vain teksti kun elokuvalla on ”--käytössään useita väyliä informaation välittämiseen. Elokuva käyttää liikkuvan kuvan lisäksi graafisia merkkejä kuten kirjoitusta, ja näiden lisäksi dialogia, musiikkia ja ääniefektejä.” (emt., 25). Lisäksi filmatisointia erottavat originaalista myös muut vaikutteet, joilla ei ole mitään tekemistä alkuperäistekstin kanssa. Sovitustyötä tehdessä on elokuvantekijän luotava omia ratkaisuja ja tulkintoja niistäkin asioista, joita tekstissä ei ilmaista. Mathlin siteeraa Baconia, jonka mukaan ”--elokuva pystyy romaania paremmin esittämään ihmisen osana tiettyä fyysistä ja sosiaalista ympäristöä sen ulkoisten ilmenemismuotojen täydessä rikkaudessa.” (emt., 25). Esimerkiksi historiallinen elokuva saattaa sisältää paljon informaatiota muista lähteistä puvustukseen ja lavastukseen liittyen, joita ei voida jäljittää suoraan alkuperäistekstiin. Alkuperäisteksti on siis vain osa elokuvaan liittyvää informaatiota ja sen lisäksi elokuvaan vaikuttaa ”--elokuvateollisuuden olosuhteet kuten tähtinäyttelijöiden imago, studion tyyli, ohjaaja ja genre.”, sekä ”--ympäröivä sosiaalinen ja kulttuurinen ilmasto--.” (emt., 29).

Tarinoiden kierrätys eri medioissa ei ole pelkästään taide- ja viihdeteollisuuden kaupan-
käyntiä, vaan se ”--on olennainen osa kulttuuria. Se muodostaa tradition maaperän ja

tarjoaa innovaation siemenet.” (Bacon 2008, 96). Esimerkiksi klassikkoteoksia sovitettaessa elokuvaksi voi tarkoituksena olla uudelle sukupolvelle tärkeän tarinan kertominen, uuden yleisön tavoittaminen taikka peräti kansallisen itsetunnon kohottaminen. Kirjallisuus tarjoaa rajattoman avoimen ikkunan tarina-aiheisiin, josta etsiä ideoita ja inspiraatiota. ”*Olennaista on, että elokuvantekijä ottaa tämän perinnön tai jonkin sen osa-alueen haltuunsa niin, että voi transformoida sen omia audiovisuaalis-kerronnallisia tarpeitaan silmällä pitäen.*” (Bacon 2005, 114). Painettua sanaa palvova Mikko Lehtonen korostaa kirjassaan *Post scriptum, Kirja medioitumisen aikakaudella* (2001), ettei kaunokirjallisuuden, elokuvan, radion ja television välillä ole koskaan ollut ylittämättömiä raja-aitoja ja suuri osa nykyajan media-esityksistä on hybridimuotoisia, eli jollain tavalla kytkeytyvät oman formaattinsa lisäksi muihin mediamuotoihin.

Intertekstuaalisuus/Intermediaalisuus

Tekstuaalista kierrätystä voidaan tarkastella kolmen käsitteen symbioosin avulla: intertekstuaalisuus, genre ja medioituminen. Intertekstuaalisuuden käsite viittaa siihen Hutcheonin ajatukseen, että adaptaatio on adaptaationa merkityksellinen tulkitsijalleen vain silloin, jos hän tuntee lähtöteoksen ja pystyy nauttimaan näiden kahden teoksen välisistä samuuden ja erojen kytkennöistä. Hannu Nieminen ja Mervi Pantti kirjassaan *Media markkinoilla, Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen* (2009) toteavat tämän pitävän paikkansa siltä osin, että joissakin mediateksteissä intertekstuaalisia kytkentöjä näiden välillä käytetään tarkoituksellisesti hyväksi ja niiden tunnistaminen on osa esityksestä saatua mielihyvää. Esimerkiksi piirrossarja *Simpsonien* jokainen jakso sisältää useita viittauksia ajankohtaisiin uutisiin ja tapahtumiin, elokuvaan, muihin televisio-ohjelmiin, historiaan ja hahmoihin. Nämä viittaukset eivät välttämättä lapsikatsojille avaudu, mutta aikuiskatsojille ne tuottavat tunnistamisen nautintoa.

Intertekstuaalisuuden teoria pohjautuu sille, että kaikkia olemassa olevia tekstejä, mukaan lukien media-esityksiä, luetaan, katsotaan ja kuunnellaan aina väistämättä yhteydessä toisiin teksteihin ja siihen tekstuaaliseen tietämykseen ja kulttuuriseen kontekstiin, joka tulkitsijalla on hallussaan. ”*Intertekstuaalinen tietämys pikemminkin*

ohjaa lukijoita käyttämään tekstejä tietyillä tavoilla, lukemaan niihin tiettyjä merkityksiä pikemmin kuin joitakin toisia.” (Lehtonen 2001, 180). Sekä viihteelliset että informatiiviset mediatekstit eivät siis pelkästään sisällä suoria lainauksia tai viittaa suoraan toisiin mediateksteihin vaan niitä myös luetaan aina suhteessa muihin teksteihin. Intertekstuaalisuuden suhteiden ulottuvuudet jaetaan usein horisontaaliseen ja vertikaaliseen tasoon. Teoksessa *Intertekstuaalisuus, Suuntia ja sovelluksia* (1991) Anna Makkonen selventää, kuinka yksinkertaisimmillaan intertekstuaalisuus nähdään eri tekstimateriaalien kohtaupaikkana, jossa vuoropuhelua käyvät niin tekijät, vastaanottajat sekä kulttuurikonteksti. Dialogia ei käydä pelkästään horisontaalisella tasolla tekijän ja tulkitsijan välillä vaan myös vertikaalisessa suunnassa, jossa kommunikaatio suuntautuu sen ajan kulttuuri-ilmastoon tai aikaisempaan perinteeseen.

Lehtonen puolestaan kirjoittaa kulttuurintutkijan John Fiskin määritelleen horisontaalisten suhteiden tarkoittavan ”--*enemmän tai vähemmän implisiittisiä tekstien välisiä suhteita, jotka tavallisesti liittyvät sellaisiin seikkoihin kuin genret, henkilöahmot, juonet ja teemat. Vertikaalinen intertekstuaalisuus taas vallitsee tekstin ja toisten, siihen eksplisiittisesti viittaavien tekstien välillä.*” (2001, 92). Horisontaaliset suhteet primaaritekstien välillä ovat vaikkapa radion uutislähetys, jossa toimittaja viittaa presidentin puheisiin murhien määrän laskusta aamutv:ssä. Vertikaalinen intertekstuaalisuus taas ilmenee siinä, kuinka ”--*vastaanottajien mediatekstin luetaan vaikuttaa heidän altistumisensa muille sitä käsitteleville teksteille.*” (Nieminen&Pantti 2009, 93), kuten perjantai-illan Poliisi-tv, lehtiartikkelit, yleisönosastokirjoitukset tai se jo aamulla katsottu presidentin televisiohaastattelu. *Murha* saa merkityksiä ja jäsentyy tulkitsijan mielessä suhteessa kaikkiin rikosuutisiin ja murhia koskeviin esityksiin myös romaaneissa ja elokuvissa. ”*Intertekstuaalisuus on sitä, että tietty lausuma on ymmärrettävissä vain suhteessa olemassa olevaan diskurssijoukkoon.*” (Makkonen 1991, 19). Tämän myötä kulttuurintutkijaa Stuart Hallia mukaillen Lehtonen kirjoittaa intertekstuaalisuuden kiinnittyvän niihin merkityspotentiaaleihin, jotka sijaitsevat tekstien välisissä tiloissa, siihen psyykkiseen ja kulttuuriseen merkitysten arkistoon, jota niin tekstit kuin tulkitsijat voivat käyttää merkityksiä tuottaessaan.

Lehtonen täydentää ajatusta intertekstuaalisuudesta vielä intermediaalisuudella, sillä

nämä kulttuuriset resurssit eivät ole peräisin vain yhden mediamuodon piiristä.” *Kukaan meistä ei ole koskaan vain romaanien lukija tai televisionkatsoja, vaan tuomme lukemiseemme ja katselemiseemme myös niitä valmiuksia, joita olemme omaksuneet radionkuuntelijoina, tietokoneiden ja puhelinten käyttäjinä tai sanomalehtien lukijoina.”* (2004, 182). Nieminen ja Pantti kokoavat käsitteet siten, että *”Intertekstuaalisuus tarkoittaa, että tekstit viittaavat toisiin teksteihin, ja intermediaalisuus kahden tai useamman median vuorovaikutussuhdetta. Intermediaalisuus voi toteutua sekä mediaesitysten että niiden tuotantojen avulla.”* (2009, 115). Tämän osoitti esimerkki radion uutislähetyksestä, jossa toimittaja viittasi televisio-ohjelmassa tehtyyn haastatteluun; mediat käyttävät toisiaan lähteinä ja haluavat myös näkyvyyttä itselleen toisissa medioissa. Tuotannon näkökulmasta intermediaalisuus liittyy synergiahakuisuuteen ja sen tavoitteluun, esimerkkinä saman uutisen kertominen tai uuden elokuvan mainostaminen kaikilla mahdollisilla median tarjoamilla kanavilla.

Genre

Intertekstuaalisuus liittyy myös läheisesti eri lajityyppien eli genrejen tunnistamiseen. John Fisksen määritelmän mukaan genre on kulttuurinen käytäntö, joka pyrkii sekä tuottajien että yleisöjen mukavuuden nimissä rakentamaan ja jäsentämään kulttuurin koodien ja esityksien joukkoa. Genreillä on keskeinen asema mediatekstien tuotannossa ja arkipäiväisessä kulutuksessa. Rick Altmanin mukaan ne voidaan nähdä mediatekstien tuotantoa ja vastaanottoa ohjailevina tulkintakehyksinä; triangulina taiteilijan, teoksen ja yleisön suhteessa. Tällöin genreä ei voida nähdä pelkästään lähtökohtaisesti tekijän ilmaisuna ja tavoitteena vaan pikemminkin taitelijan ja yleisön välisen yhteistyön hedelmänä, jossa jaetaan samat kollektiiviset arvot ja ideat. Kategoriointia käytetään perinteisesti lähinnä teatterin, kirjallisuuden, elokuvien ja tv-ohjelmien jaottelussa. Kirjassaan *Elokuva ja genre* (2002) Altman selvittää genren olevan hyvin aktiivinen ja dynaaminen rakenne elokuvateollisuuden tuotanto-levitys-kulutus-prosessissa. Lajityypittämisellä on kyky suorittaa monenlaisia toimintoja *”--yleisön ja valtaisan teknologisen, merkityksiä tuottavan ja ideologisen elokuvakoneiston välillä.”* (emt., 26). Mielenkiintoinen on se symbioottiseksi ajateltu suhde näiden kaikkien toimijoiden

ymmärryksen välillä sekä kuka tai mikä nämä universaalit kategoriat ja rajat määrittää siten, että massayleisö ne myös sellaisenaan tunnistaa.

Altman kirjoittaa genren olevan hyvin paradoksaali käsite sikäli, että se perustuu tietyille geneerisille prototyypeille ja on yleisen olettamuksen mukaan kovin vakinainen järjestelmä. Elokuvatutkimuksen puolella yleinen ajatusmalli on, että jotta elokuvat olisivat samaan genreen kuuluvia, niillä täytyy olla yhteinen aihe ja rakenne, *”samanlainen tapa muokata aihetta.”* (emt., 38). Lajiudessa pitää olla myös tiettyjä yhdenmukaisia attribuutteja. Toistuvat perusominaisuudet vahvistavat mielipidettä: ”jos on nähnyt yhden, on nähnyt ne kaikki”. Ennalta on määriteltä muun muassa tiettyjä visuaalisia ominaisuuksia, mitä tietyn lajityypin täytyy pitää sisällään. Lisäksi ulkoisen muodon ja sisällön kuuluu kulkea käsi kädessä. *”Genre-elokuvien toistava ja kumulatiivinen luonne tekee niistä myös melkolailla ennustettavia.”*, ja siten niiden viihdyttävyyden ei perustu yllätyksen vetovoimaan, vaan *”--katsomisen mielihyvä on näin ollen enemmän vahvistusta kuin uutuutta.”* (emt., 40-41). Paradoksaalisuus ilmenee siinä, kuinka genrejen kaavamaisuus ei kuitenkaan saisi luoda toistoa: *emme tahdo nähdä samaa elokuvaa loputtomiin*. Elokuvien pitää olla genreensä sopivia ja sen lajiksi tunnistettavia, mutta toisistaan riippumattomia ja erilaisia.

Artikkelissaan *Questions of Genre* (Screen 31:1 1990, 45-66) elokuvatutkija Stephen Neale esittää ajatuksen genrestä prosessina, jota *”-- toki saattaa dominoida toisto, mutta se sisältää pohjimmiltaan myös eroavaisuuksia, variaatioita sekä muutosta.”*. Hänen mukaansa prosessin kaltainen luonne näkyy kolmen eri toimen interaktiossa: *”Jokainen uusi genre-elokuva tuo oman lisänsä jo olemassa olevaan geneerisen korpuksen ja pitää sisällään tiettyä repertuaaria kyseisen lajin elementeistä.”* (emt., 56). Näin katsottuna lajien elementit ja tavanomaisuudet ovat aina liikkeellä *”in play”* ja sisältävät mahdollisuuden laajentumiseen sen sijaan, että toimisivat vain muuttumattomina normeina ja toistona *”re-played”* elokuvasta toiseen. Silti hän myös korostaa tekstissään genrejen luomia odotuksia ja todennäköisyyden jatkumista teoksesta toiseen lajityypin sisällä. Periaatteessahan Nealen ajatus genrestä prosessina, joka muokkaa lajien ominaisuuksia sopii yhteen biologisen lajien evoluutioteorian kanssa, jossa eliöiden parhaat piirteet saavat jatkoa vähemmän merkitsevien

karsiutuessa pois.

Myös Altmanin mielestä lajiutuminen eli tässä elokuvausyksiköiden ja genrejen muodostuminen on jatkuva prosessi, ”--joka on läheisesti sidoksissa kapitalistiseen tuotetdifferentiaation tarpeeseen.” (2002, 83). Altman ehdottaakin, että ”--genreä kannattaisi käsitellä pikemminkin kompleksisena tilanteena, tapahtumaketjuna, joka toistuu tunnistettavan kaavan mukaan.” (2002, 108). Hänen mukaansa ei ole olemassa universaalia kulttuurista määräävyyttä, jossa kaikki kielelliset termit tarkoittaisivat samaa asiaa ja kaikki käyttäjät sen sellaisenaan allekirjoittaisivat. Altman korostaa sitä, kuinka mahdotonta on esittää genre yhtenä kokonaisuutena: tuottajien, esittäjien, katsojien ja kriitikoiden tavoitteita ei voi sulauttaa toisiinsa, vaan nimenomaan pitää huomioida niiden erilaiset pyrkimykset ja niistä seuraavat eroavaisuudet lajien luokissa, nimissä ja käyttötavoissa. Genren paikantuminen riippuu tarkastelun lähtökohdasta. Genreä voi lähestyä kaikkien triangelin kulmien kautta: tekstin, tekijän tai vastaanottajien. Genren tehtävä voi olla myös osallistua luomisprosessiin sen ja sen voi vastaavalla tavalla sijoittaa kaupallisen elokuvan tekemisen materiaalisiin olosuhteisiin, lajityypittämisen avulla kun organisoidaan mediaesitysten myyntiä ja markkinointia. Termi viittaa toki pelkkään tekstin lajiin tai tyyppiin ja helposti lajityyppiluokituksia kuvittelisi hyödyntävän eniten tekstien tuottajat, jotka etsivät oikeaa kohdeyleisöä. Toisen näkemyksen mukaan genret eivät koostu ainoastaan mediateksteistä, vaan myös ja yhtä tärkeällä tavalla odotusten ja oletusten järjestelmistä, joita vastaanottajat tuovat mukanaan teksteihin ja jotka vaikuttavat kokemusprosessiin. Nieminen ja Panttikin kirjoittavat siitä, kuinka genren käsite on avannut mahdollisuuden eritellä tekstin ja vastaanottajan suhdetta: miten teksti kutsuu lukijaa ja miten hän kiinnittyy siihen sekä millaisia odotuksia hänellä on siitä.

Genren käyttöä tarkastellaan usein tuotannon näkökulmasta käsin, mutta Altmanin mukaan tämä on rajallinen näkemys. Helposti oletetaan, että lajituntemus syntyy elokuvia katsellessa. Elokuvat itse eivät ole kuitenkaan käyttämiemme termien ja käsitteiden takana, vaan ne jotka esittelevät elokuvat meille, jatkaa Altman. Jotkut ihmiset ja instituutiot opettavat meille millä tavoin elokuvasta tulee puhua esimerkiksi lehtimainoksien, teatterijulisteiden ja tulevien elokuvien trailerien avulla. Lajituntemus

pohjautuu siis kulttuuriin ja käytettyyn kieleen, *kommentointiin*. Lajituntemuksen luomat ennakkokäsitykset suuntaavat katsojaa valitsemaan elokuvan genren perusteella, mutta valintaprosessi on luultua monimutkaisempi. Ennakkokäsitykset lajityypistä eivät välttämättä toista sellaisenaan elokuvateollisuuden luokittelua, vaan riippuvat näistä monista, ristiriitaisistakin kulttuurisen tietouden tuomista lähteistä. Toki tuottajat vetoavat säännönmukaisesti katsojien tarpeisiin ja *”Elokuvateollisuus saattaa osaltaan hyötyä lajimuodostumista, mutta kokonaan se ei voi niitä hallita, koska sen on aina jaettava genretekijyys vaihtelevien, vaihtuvien ja vaikeasti paikannettavien katsojayhteisöjen kanssa.”* (Altman 2002, 212). Altman toteaa genrejen muodostavan *”--aina jonkinlaisen yhteisöllisyyden, olivatpa ne sitten vakiintuneita, jolloin ne tyytyvät heijastamaan laajaa mutta pääpiirteissään kuviteltua yhteisöä, tai uusia, jolloin ne ovat riippuvaisia sellaisesta välittömästä evidenssistä joka todistaa, että toisillakin on sama lajinäkemys.”* (2002, 207). Katsojat eivät siis voi nauttia elokuvista lajityypillisesti aktivoimatta muististaan toisilta katsojilta lainattuja sanoja ja käsitteitä. Altman on kuitenkin sitä mieltä, että kaikki ristiriitaisuudet ovat osaltaan kehittämässä lajeja paremmaksi, sillä genret ovat jatkuvasti keskellä *prosessia*.

Ristiriitaisuudet kehittävät siis uusia lajityyppejä ja sekoittavat niitä genrehybrideiksi. Niemisen ja Pantin mukaan yhdistelemällä eri lajien elementtejä tavoitetaan mahdollisimman monta yleisösegmenttiä. Genrehybridit palvelevat siis ensisijaisesti kaupallisia tarkoituksia, mutta taloudellisen menettelyn lisäksi sellaiset lajit, jotka menestyvät ja kestävät aikaa, kiinnittyvät tavalla tai toisella todellisen maailman instituutioihin. *”Mediatekstiä ei voi irrottaa yhteiskunnasta, kumpikaan ei tuota toista, vaan molemmat vaikuttavat toisiinsa.”* (Nieminen&Pantti 2009, 118). Ne toimivat transaktiivisen historian avainkysymyksiin palautuvana funktiona. Esimerkkinä tästä Altmanin teoksessa toimii romanttinen komedia, joka *”--nostaa esiin sukulaisuuden ja suvunjatkamiseen liittyville demokraattisille standardeille keskeisen kosintaprosessin. Vaikka se ei muistele mitään tiettyä paria, se palaa implisiittisesti takaisin katsojien kokemuksiin tai kuvittelemiin oikeisiin kosiskeluihin--.”* (2002, 234). Romanttinen komedia muistuttaa luonnollisista yhteisön sosiaalisista, oikeudellisista ja uskonnollisista perinteistä. *”Tässä mielessä kaikkien lajien suurena tehtävänä on palauttaa mieliin*

nykyisten käytäntöjen juuria ja oikeuttaa niiden olemassaoloa.” (2002, 234). Lajien jatkuvuuden kannalta merkittävin missio on kuitenkin intertekstuaalisuuden luonteessa. ”Miten suuressa määrin lajit muistuttavatkin mieliin tapahtumia, paikkoja ja suhteita, niiden on muistettava myös aiempia tekstejä-- Jotta katsoja kykenisi asettumaan kunnolla genrekatsojan rooliin (toisin sanoen kiinnittämään yksittäiset tekstit osaksi lajia), hänellä on oltava kahdenlaista kokemusta: kokemusta kulttuurista ja sen oletuksista sekä kokemusta toisista genreistä.” (2002, 234).

Medioituminen

Erityisesti uuden tietokoneteknologian sulautuminen medioihin ja populaarikulttuuriin synnyttää lajityyppien hybridejä, joissa yhdessä toimii niin fakta ja fiktio, informaatio ja opetus kuin viihdekin. Nämä hybridit eivät palvele ainoastaan tiedon ja uutisoinnin levittämistä, kasvatusta tai teollista tuotantoa, vaan niillä on vähintään yhtä paljon tekemistä viihteen ja estetiikan kanssa. Osittain maailman medioitumisella tarkoitetaan sitä mediamuotojen konkreettista ja intensiivistä välineellistä puolta kulttuurissamme. Teknologisen puolen lisäksi laajemmassa merkityksessä mediaan liitetään sen ”--toiminnan ja käytön sosiaaliset ja kulttuuriset tavat.” (Nieminen&Pantti 2009, 15). Kaikkiin mediaesityksiin on tarkoituksella sisäänrakennettu jokin näkökulma maailmaan ja siten ne sisältävät poliittisia, ekonomisia, ideologisia, sosiaalisia ja psykologisia merkityksiä yhteiskunnalle ja sen yksilöille. Täten ne tuottavat todellisuutta ja vaikuttavat ihmisten asemiin ja oikeuksiin sekä ihmisten välisiin suhteisiin. ”Medioitumisen käsitteellä viitataan sellaiseen yhteiskunnalliseen tilanteeseen, jossa tietomme, ymmärryksemme, elämyksemme ja arkitotuutemme (mikä on oikein ja väärin, mitä on olla onnellinen, miltä meidän ”pitää näyttää”, jne.) ympäröivästä maailmasta rakentuvat paljolti median välityksellä,--.” (Nieminen&Pantti 2009, 16). Jokapäiväisessä ympäristössä ne läsnäolollaan muokkaavat ihmisten mielipiteitä ja arvoja sekä tarjoavat materiaaleja identiteettien, toiveiden ja tunteiden rakentamiseen.

2.3 Animaatiossa satu herää eloon

Taiteen keskustoimikunnan tutkimusyksikön julkaisun *Taiteen taskurahat – Lastenkulttuurin käsite, linjaukset ja edistäminen* (2009) esipuheessa pääsihteeri Esa Rantanen kuvaa lastenkulttuurin kirjon refleктоivan kulttuuria sen kaikkine perusmuotoineen ja instituutioineen, jotka eivät kytkeydy pelkästään taiteeseen vaan ylipäänsä lasten kasvatukseen, huolenpitoon ja koulutukseen. Julkaisun lyhyen määritelmän mukaan *lasten- ja nuorten kulttuuri* tarkoittaa lapsille ja nuorille *suunnattua* tai lasten ja nuorten *suosimaa* kulttuuria. Tutkiessaan kansanperinteen muokkaamista lapsille ja nuorille joutui Timonenkin määrittelemään lasten ja kulttuurin suhdetta kahdesta näkökulmasta: kulttuuria lapsille vai lasten kulttuuria. Lastenkulttuurista puhutaan silloin, kun tarkoitetaan (usein aikuisten) lapsille luomaa kulttuuria. Yleensä nämä ovat erillisiä kulttuurisia lapsille suunnattuja populaareja artefakteja kuten lastenkirjat, lastenelokuvat ja leluteollisuus. Lasten kulttuuri taas suuntaa merkitystä lapsiin oman kulttuurinsa tuottajina. Kuten Rantanen myös Timonen kytkee perinteisen lastenkulttuuri-merkityksen ylevään oletukseen kasvatuksellisesta päämäärästä. ”*Aikuiset kasvattavat lapset kulttuurin jäseniksi, välittävät heille arvot ja intergroivat heidät osaksi yhteisön henkistä ja aineellista kulttuuriperintöä.*” (Timonen 2004, 19). Hyvin pitkään lapsuuden aikana aikuiset pystyvätkin toimimaan median portinvartijoina, mutta mitä vanhemmaksi lapsi kasvaa sitä enemmän hän tekee päätöksiä itse. Millainen painoarvo ihmisen elämään voikaan olla tällä kasvatuksen yhteisöllisiin merkityksiin osallistavalla, henkiseen kasvuun ja luovuuden mahdollisuuksiin osallistuvalla lastenkulttuurilla, kun se ohjaa poluillaan huomispäivän aikuisia?

Aiheeseen liittyen Timonen toteaaakin, että ”*Jos kirjallisuuden merkitystä mitattaisiin sen vaikutuksella lukijoihinsa, lastenkirjallisuus olisi varmasti maailman tärkeintä kirjallisuutta.*” (2004, 23). Nykypäivänä yhä enemmän lastenkirjallisuuden luomat maailmat vetoavat aikuisiinkin. Kansanperinnettä ja satuja hyödynnetään jatkuvasti uusissa populaarikulttuurin kertomuksissa. Niin kuin sadutkin ovat olleet osittain tarkoitettuja sekä lapsille että aikuisille, on fantasiakertomuksilla omat kohderyhmänsä – vaikka nykyaikana monet kertomukset pyrkivätkin poistamaan tämän lasten ja

aikuisten tarinoiden välisen erottelun. Maria Ihonen *Fantasian monet maailmat* teoksessa erottaa lasten ja nuorten fantasiakirjallisuuden sellaiseksi, ”--joka henkilöiden, tapahtumien, teemojen, esittämistavan ja yleisen ilmapiirinsä suhteen jaksaa kiinnostaa lasta tai nuorta.” (2004, 77). Lisäksi hän kertoo tutkijoiden huomanneen ilon ja toivon elementtien olevan lasten fantasiaa leimaavia ominaisuuksia. Aivan kuin Bettelheim kirjoitti kansansatujen etäännyttämiskeinojen avulla käsiteltävän maailman monimutkaisuutta ja vaikeuksia, lasten fantasia samalla tavalla esittelee nämä kuitenkin aina tarjoamalla myös toivoa ja vapautusta.

”Vuosituhansien aikana syntyneet uskomusrakennelmat ja tarinat osoittavat sen, että missä ihmisen tieto loppuu, siinä fantasia alkaa. Kaukaista, arvoituksellista ja tuntematonta – tähtitaivasta myöten – on kansoitettu eriskummallisilla olennoilla, eläimillä, kykloopeilla, yksisarvisilla ja ihmissyöjäsveilla. Ainakin osaan niistä on aikoinaan uskottu; nyt ne ovat tarinoita ja myyttejä, jotka todistavat mielikuvituksen voimasta.”, kokoaa Ylimartimo teoksessaan *Kuviteltua – kuvitettua, pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta* (2012, 15). Sadun ja fantasian määritelmät kietoutuvat yhteen, tiivistettynä molempien olennaisin piirre on 'ihme' ja 'ihmeellisyys'. Ihmeelle on ominaista luonnonlakien rikkominen ja ylettyminen oletetun normaalin ja toden toiselle puolen. Keskeisin fantasiaa määrittävä piirre on se, että ”--teoksen maailmassa on jokin muuttuja, joka ei kuulu arkikokemuksemme piiriin.” (Sinisalo 2004, 11). Fantasiaan usein yhdistetään eskapistinen ”pako todellisuudesta” -ajatus, mutta se on pikemminkin rinnakkaistodellisuus, jossa on omat lait, normit ja *tosi*. Tämä ulottuvuus ei vastaa meidän käsityksiämme todellisuudesta, eikä sen tarkoitus olekaan suoraan jäljentää sitä. Fantasia nimenomaan luo ”--spekulaativisen maailman, joka ajallisesti tai paikallisesti eroaa selvästi omastamme, tai omassa maailmassa vallitsee jokin uusi annettu lainalaisuus, joka ruokkii itse tarinaa.” (Sinisalo 2004, 15). Silti tuo toinen todellisuus on yhtä tosi kuin tämä siinä mielessä, että sen fantastisen, ihmeille perustuvan luonteen vuoksi mikä tahansa voi olla mahdollista. Kokemusmaailmamme on silti lähtökohtana toisen todellisuuden olemiselle, koska kaikki fantasiaksi ymmärrettävä peilautuu siihen ja rikkoo reaali maailman objekteille tyypilliset piirteet, sekä ulkonäkö- että kokosuhteet muuttamalla muotoja liioitellusti tai minimoidusti.

Vaikka fantasia pohjautuu kirjallisuuserinteeseen ja sillä on sadun kanssa yhteiset myyttien ja kansanperinteen juuret, on termeillä myös eroja. Johanna Sinisalo tekstissään *Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä* teoksessa *Fantasian monet maailmat* (2004) osoittaa eron lohikäärmeen tarinahahmolla: ”*Sadussa lohikäärme on vahva ja vaarallinen olento, joka syöksee tulta, keräilee aarteita, pysyy hyväntuulisena, mikäli sille annetaan neitsyitä, ja kohtaa lopuksi kuolonsa urhean prinssin tai ritarin kädestä. Fantasian lohikäärmeillä voi olla samoja perusominaisuuksia, mutta ne edustavat jotakin maagista, ikiaikaista ja vahvaa, ja useimmiten niillä on persoonallisuus ja ne on myös nimetty.*” (emt., 15). Lohikäärmeen rooli sankarin vastustajana saa fantasiassa myös muita funktioita ja voi toimia sankarin avustajana tai neuvonantajana. Satu on lisäksi aina tunnistettavissa vertauskuvalliseksi kertomukseksi. Juuri siksi satu välttää suoria nimeämisiä eikä aikaa tai paikkaa määrittäviä tekijöitä. Fantasia voi olla sadun tavoin allegorinen kertomus, ”--mutta tarinan vertauskuvalliset funktiot kätkeytyvät kerronnallisten funktioiden alle.” (emt., 14). Sinisalon mukaan fantasiakertomus pyrkii luomaan maailman, jossa tarkkojen henkilöiden ja paikkojen nimien, ajanlaskun, hahmojen ja miljöiden omien taustojen ja historioiden avulla kertomukseen saadaan yksityiskohtainen ja vivahteikas tarina.

Teoksessa *Fantasian monet maailmat* Wienker-Piepho Sabinen mukaan kansansadut ja yleisemminkin ”--folklore on tietyn kansan, etnisen yhteisön tai yhden tai useamman kulttuurin immateriaalista kulttuuriperintöä, kun taas fantasia ei sellaiseen kuulu.” (2004, 39). Hänen mielestä kansantarinat ja folklore nähdään fiktion maaperänä, josta fantasiakin saa vaikutteita ja ponnistaa oman olemuksensa. Molemmat lajityypit tarjoavat vaihtoehtoja arkielämälle ja ovat rakenteeltaan toiminnallisia, tiiviiseen juoneen perustuvia kertomuksia. Wienker-Piepho kuvaa 1800-luvulla syntyneiden kansansatujen jäljittelevien taidesatujen olleen fantasian varhaisin muoto. Edelleenkin fantasian tekijät ”--käyttivät hyväkseen perinneaineistoja, yksittäisistä motiiveista kokonaisuksiin kertomuksiin auttaakseen lukijoita tunnistamaan luomiensa mahdottomien maailmojen luonteen ja kulttuurisen syvyyden.” (emt., 42). Hänen mukaansa folkloren ollessa tietoisesti tai tiedostamatta tuttua useimmille ihmisistä, keino hyödyntää sitä avaa lukijalle fantasian rinnakkaistodellisuuden tehokkaammin ja helpommin. Folkloren

on väitetty tuovan kirjalliselle tekstille autenttisuutta ja uskottavuutta. Hyödynnettävä aineisto voi olla vähemminkin itsestään selvää kuin kokonainen kertomus vaikkapa tuttuja sanontoja ja sananlaskuja, mutta kaikessa käytettävyydessä on tarkoituksena tehdä kuvitteellinen ulottuvuus kotoisaksi ja järkeenkäyväksi lukijalle.

Fantasian maailma ei siis ole fyysisesti kaukana tai ymmärryksen tavoittamattomissa. Sinisalonen mukaan on tärkeää muistaa, että fantasia ”--*puhuu aina meistä ja nykypäivästä, vaikka se päältä päin näyttäisikin kertovan taikasormuksista aikakoneista.*” (emt, 24). Ylimartimo poimii J.R.R. Tolkienin fantasian määrittelystä ”--*oivalluksen: fantasia on ihmiselle ominaista ja luonnollista. Miksi meillä muuten olisi luovuutta ja kuvittelukykyä?*” (2012, 21). Niemeläkin myötäilee ajatusta toisesta aspektista: ”*Varhaisista saduista lähtien on luotu kuvaa toisesta maailmasta, tavallaan naiivista utopiasta, mutta jollain tavalla ei ollenkaan naiivista, koska suurin osa meistä jossain mielessä toivoisi vain kaikkea hyvää itselleen ja läheisilleen sekä haluaisi poistaa maailmasta kaiken 'pahan'.*” (2005, 109). Erityisesti lapsiyleisö voi vaikuttaa fantasian keinoista ”*laajentaa mieltä ja sielua*” antamalla epätavanomaisia ratkaisuja ja näkökulmia ei pelkästään kysymyksiin huikeudesta ja sormuksen metsästyksestä vaan miten selvitään ulkopuolisessa maailmassa (Ylimartimo 2012, 20). Kirjassa *Kuka Harry Potter? Avain fantasian maailmaan* (2008) useat kirjoittajat Ylimartimoa myöten selventävät velhomaailman ilmiön vetovoimaa lähtökohdasta ”miksi juuri nyt?”, ja palaavat monesti samaan näkökulmaan siitä, millaisia menettelytapoja tavalliseen elämään fantasia voi piilotetusti antaa.

”Harry taistelee pahaan vastaan ja väärää vallankäyttöä vastaan ja on aina heikkojen puolella. Hän ei ole särmätön eikä yksinomaan hyvä, vaan hän tekee myös tyhmyksiä ja sortuu inhimillisiin heikkouksiin. Harrya ympäröi runsas ja värikäs henkilögalleria, jonka edustajat eivät heidän yleensä ole sen enempää vitivalkeisia kuin sysimustia Lordi Voldemortia lukuun ottamatta. Sitä paitsi Harry ja hänen ystävänsä Ron ja Hermione kehittyvät ja kypsyvät. He kohtaavat aina vain mutkikkaampia moraalisia ja eettisiä kysymyksiä ja joutuvat toteamaan, että välillä on pakko tyytyä vähempään kuin täydellisyyteen. Joskus moraalisesti oikeat ratkaisut voivat johtaa huonoon lopputulokseen, ja vaikka tahto olisi ollut hyvä, voi tapahtua katastrofi. Eivät nuo ole lainkaan hullumpia teemoja maailman kasvalle nuorisolle.” (emt., Sinkkonen, 60).

Tutkiessaan lapsille suunnattujen adaptaatioelokuvien tekemistä tekijöiden

lähtökohdista käsin Hyytiä sai selville, että suomalaiset elokuvien tekijät kiinnittivät katsomiskokemukseen huomiota siten, ettei se saisi jäädä painamaan lasta, vaan tarjoaisi näkökulmia ymmärtämään ja hahmottamaan maailmaa paremmin. Lisäksi tutkimuksessa ilmenee lapsille suunnatun elokuvan tekijöiden kaksi kohderyhmän kannalta jo ennakkovaatimusta. Ensinnäkin elokuvasta pitää tulla ”--kassamenestys, kaikkien lasten suosikki. Tarinan on oltava ”suuri”.” (2004, 116). Toisekseen lapsille suunnattujen elokuvien tulee kestää aikaa ja elää pitkään sekä antaa aineksia kasvamiselle. Termit 'suuruus' ja 'ajattomuus' määrittivät tekijöiden käsityksiä hyvästä lastenelokuvasta. Siltikin, Timosen mukaan ”*Aikuisten lapsille tuottama kulttuuri näyttää ennen muuta kertovan lastenkulttuurin tekijöiden käsityksistä maailmasta, eikä niinkään lasten käsityksistä maailmasta ja lapsesta.--Voidaankin sanoa, ettei lastenelokuvaa tyypitä niinkään aihepiiri kuin tapa jolla lapsille on kerrottu.*” (2005, 21).

Tähän toisaalta paikantuu myös Hyytiän tulkinta, jossa lastenelokuvien teemat ovat aina tekijän näkökulmaa, hänen/heidän eli todennäköisesti aikuisten ja tuotantoa johtavien instituutioiden väittämiä aiheesta. Tutkimuksessa toki korostuu, että ”*Lapsille suunnatuissa elokuvissa väittäminen on ensiarvoisen tärkeä. Teemojen pitää olla merkityksellisiä lasten ja heidän vanhempiensakin maailmassa.*” (2004, 137), mutta yhtä kaikki ne väittämät ovat aikuisten oletuksia lapsille tärkeistä merkityksistä. Timosen mukaan kuitenkin esimerkiksi uskomustarinoiden ja myyttien tematiikka sopii edelleen lapsille, vaikka ne ovatkin olleet aikuisten toisille kertomaa perinnettä. Niissä on käsitelty ”--perustavanlaatuisia kysymyksiä ihmisen paikasta maailmassa ja maailmanrakenteesta.” (2004, 69) ja aikuisen lailla lapsikin kaipaa vastauksia näihin kysymyksiin; ilmaisua on vain muokattava kohderyhmän mukaan. Lisäksi Timosen mielestä asiayhteys ja medianmuoto vaikuttavat siihen, millaisia kysymyksiä lasten uskotaan voivan käsitellä. Audiovisuaalinen media antaa lapselle valmiin mielikuvan kun taas luettu tai kuultu teksti tarjoaa mahdollisuuden tuottaa visio itse. ”*Lapsi ei kuitenkaan voi kuvitella väkivaltaisempaa tai pelottavampaa fantasiaa, kuin hän on valmis vastaanottamaan. Näin lapsen rakentamat mielikuvat kirjoista voivat vastata paremmin hänen tarpeitaan kuin hienoimmatkaan uuden teknologian avulla tuotetut*

keinotodellisuudet.” (2004, 90).

Medioituminen vaikuttaa silti eittämättä lastenkulttuuriin: sadut ovat medioituneet. Pro gradu- tutkielmassaan *Animaatioelokuvan mielihyvätekiijät tarkasteltuna kognitiivisen psykologian ja utopia-käsitteen näkökulmasta elokuvassa Shrek* (2005) Niemelä rakentaa historiallisen viitekehyksen animaatiosta ihmesatujen ja tarinoiden perinnettä jatkavana viihdyttävänä ajanvietteenä. ”*Se ei suoraan kopioi tarinoiden kerrontatapaa, vaan ottaa siitä elementtejä, ideologioita ja juonen käänteitä ja käyttää niitä omiin tarkoituksiinsa. Animaatio on vienyt tarinan kerronnan hieman pidemmälle.*” (emt., 44). Vanhoissa saduissa olevat mielihyvän tekijät ja kulttuuristen konventioiden funktiot on nykypäivänä adaptoitu animaatioelokuviin. Tavallaan tuntuisi loogiselta, että nykyaikana animaatio on osa satujen kuvitusta. Jo varhaiset Disneyn kokoillan animaatiot *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937) sekä *Pinocchio* (1941) olivat filmatisointeja vanhoista saduista. Adaptaatio sadusta animaatioksi poikkeaa jonkin verran siitä, mikä mielletään tavanomaiseksi filmatisoinniksi romaanista elokuvaan jo tämän fantastisen luonteensa vuoksi. Niemelä kirjoittaa animaatiosta: ”*Ero animaation ja muiden elokuvien välillä on selvä. Animaatiolle ominaista on sen oma ideologia ja ilmaisu- ja esitystavat eli fantastinen tyyli, se maailma, missä mieletön, epäuskottava, mahdoton ja luonnotonkin on mielekäästä, uskottavaa, mahdollista ja luonnollista.*” (emt., 107). Niin sadun kuin animaation maailmat antavat mahdollisuuden mille tahansa tapahtua eikä tapahtumien tai hahmojen tarvitse noudattaa todellisen maailman realistisia ja luonnollisia normeja. Mahdoton tulee mahdottomaksi. Tällöin voisi ajatella, että adaptaatiolle annetaan enemmän joustavuutta toimia ja onnistua uskollisuudenkin käsitteen puitteissa – kaiken ihmeellisen ollessa mahdollista. Sadun ja fantasian tavoin animaatio luo toisen ulottuvuuden oman kokemusmaailmamme rinnalle, johon voi uskoa edes hetken verran.

Periaatteessa animaatio elämään herätettynä kuvana on yhtä vanha keino esittää jotakin kuin mikä tahansa kuvataiteen muoto ja sen historia kantaa siten yhtä kauas muinaisiin luolamaalauksiin. Satujen lailla animaatio on koettu usein vain lapsille suunnattuna, mutta esimerkiksi 1600-luvulla pienien, nopeasti selattavien vihkosten sisältö koostui lähinnä pornografiasta. Animaation historia on elokuvan historiaa ja siihen kuuluu

huomattava määrä erilaisia keksintöjä ja katseluveikottimia. Tämän rinnalla sarjakuvalla on osansa animaation etenemisessä. Yksinkertaista animaatiota on jopa uudistetussa Suomen passissa, jonka 42 sivulla on toinen toistaan hieman erilaisempi kuva hirvestä ja sivuja nopeasti lehteillessä on pystytty luomaan illuusio jolkottelevasta hirvestä (mtv3.fi). Teknisesti animaatioissa elokuva toteutetaan passi-hirven tavoin piirrettynä kuva kuvalta ja nopeasti vaihtuvat kuvat luovat illuusion liikkeestä. Usein animaatio toteutetaan myös tietokoneen avulla. Animaation edistymistä ja tekemistä on aina haitannut sen hinta. Se on kallista ja aikaa vievää puuhaa. Kuka sitä voi siis tehdä? Yhä edelleen puhuttaessa animaatio- tai piirroselokuvista, moni mieltää niiden olevan yksi yhteen Walt Disneyn elokuvia, saattaa olla, että jopa hänen itsensä piirtämiä. Walt Disney-henkilöhahmo sekä media- ja viihdeteollisuusyhtiö ovatkin käytännössä vastanneet monista animaation ilmiöistä, keksinnöistä ja menestyksestä 90 vuoden ajan. Syitä tähän alan totaalihallintaan on monia: se on voinut olla muiden kilpailijoiden jarruttamista ostamalla itselleen täydet oikeudet uusiin tekniikoihin tai lopulta kilpailijayritysten osto tai yksinkertaisesti hyvien, menestyvien tarinoiden vainua. Usein nämä ovat olleet vanhoja satuja.

Kuten Andersen myös Walter Elias ”Walt” Disney (1901–1966) ponnisti menestykseen vaatimattomista oloista. Hänen vanhempansa muuttivat paljon Yhdysvalloissa milloin pakoon erinäisiä asioita ja milloin yrittääkseen harjoittaa liiketoimintaa ja aina tehden kovasti töitä. Walt Disney syntyi Chicagossa ja hänen ollessa 4-vuotias 7-henkinen perhe muutti maalle Missouriin Marcelinen pieneen kaupunkiin. Neal Gabler kirjoittamassaan elämäkerrassaan *Walt Disney, Amerikkalaisuuden ikoni* (2006) kertoo, ettei Walt Disney pelkästään rakastanut, muistellut ja vaalinut loppuelämänsä ajan Marcelinen kotoisaa maalaisidylliä, eläimiä ja pikkukaupungin tunnelmaa, vaan myös ihasteli yhteisön henkeä, jossa ihmiset välittivät ja suvaitsivat toisiaan (emt., 32). Jo lapsena Marcelinissa hän kiinnostui sirkuksesta, teatterista ja piirtämisestä. Perhe ei sukuriitojen, rahavaikeuksien ja isän sairastelun vuoksi pystynyt lopulta hoitamaan maatilaa ja joutuivat muuttamaan muutaman vuoden jälkeen Kansas Cityyn. Perheen isä osti maatilasta saaduilla rahoilla lehdenjakoreitin, jolla isäänsä avusti lehdenjaossa kesät talvet Waltin lisäksi kahdeksan vuotta vanhempi veli Roy, kunnes tämä päätti koulunsa

ja sai muita töitä. Reitillään Walt Disney myös kuljetti lääkkeitä ja teatterilippuja sekä kesäisin myi jäätelöä. Tämän lisäksi hän alkoi myydä lehtiä työntökärrypysäkillä. Gablerin mukaan pienelle pojalle ei jäänyt aikaa lainkaan leikkiin, sillä hän teki tätä kuusi vuotta ja oli tänä aikana töistä poissa vain viisi viikkoa sairastellessaan tai perheen matkustaessa. Leluja oli turha toivoa köyhässä perheessä eikä poika kuulema koskaan oppinut edes ottamaan palloa kiinni samalla tavalla kuin toiset pojat.

Gabler kirjoittaa Walt Disneyn uskoneen olleensa ankan ja helposti suuttuvan isän kiukun pääasiallinen kohde. Säästäväinen ja kurinalainen isä vältteli viihdettä, ei koskaan käyttänyt alkoholia tai kiroillut, palvoi jumalaansa hartaasti ja piti vihaa lukuun ottamatta tunteensa piilossa. Isän ankaruus säätelöi perheen elämää ja lempeä äiti toimi rauhanneuvottelijana. Varttuessaan Walt Disney on osittain aivan kuin pyrkinyt tarkoituksella olemaan täysin vastakohta isälleen ja oli kaikista vaikeuksista ja vääryyksistä huolimatta aina kepeällä ja kujeilevalla tuulella. Hauskuutta ja erilaisempaa rennompaa elämää Walt Disney sai kokea naapuruston toiselta perheeltä, jonka jäsenien kanssa he keksivät näytelmiä ja harrastivat muita luovia leikkejä. Sijaisperheen lisäksi piirtäminen tarjosi Walt Disneylle pakopaikan huolista. Usein hän olikin omissa maailmoissaan. Jatkuva töiden teko ei edistänyt koulunkäyntiä ja Walt Disney alkoi harkita uraa viihdeteollisuudessa. Vaikkei isä ymmärtänyt pojan intohimoa, antoi hän luvan tälle osallistua taideinstituutin tunneille. Pian Walt Disney alkoikin saada tunnustusta piirroksistaan ja taide alkoi määrittää häntä. ”Walt Disney ei alkanut hahmotella Kansas Cityssä ainoastaan pakoaan, vaan hän alkoi myös hahmotella ajatusta Walt Disneystä – ihmisestä, joka päihitti köyhyyden, vaikeudet ja laiminlyödyksi tulemisen.” (emt., 51).

Isä oli sijoittanut Chicagolaiseen yritykseen ja muutto oli taas edessä. Walt Disney ilmoittautui lukioon, mutta todellisen kiinnostuksen ollessa muualla päätyi hän taas taidetunneille ja pilapiirtäjäksi. Lisäksi hän teki töitä tehtaalla ja postinjakajana. Sodan käynnistyessä 1918 alaikäinen mutta kovin isänmaallinen Walt Disney keskeytti lukion kokonaan ja onnistui väärennetyillä papereilla pestautumaan Punaisen Ristin ambulanssijoukkoihin. Kokemus kasvatti häntä ja itseluottamuksen myötä hän oli päättänyt kotiin palattuaan ryhtyä taiteilijaksi ja aloitti uransa piirtämällä animoituja

elokuvamainoksia. Työpaikalta saadun ystävän kanssa hän sai perustettua ensimmäisen pienen yrityksen, ja vaikka alku oli lupaava, ei kumpikaan heistä tuntunut pitävän sitä pitkäaikaisena yhdistelmänä ja yritys kaatui pian. Vararikko koitui seuraavan Walt Disneyn perustaman animaatio-firman kohtaloksi, jonka työntekijöiltä ei puuttunut pelkästään animaatiotekniikkaa vaan myös peruspiirustustaitoja eikä paikka olisi voinut mitenkään toimia studiona. Lisäksi Walt Disney oli huono esimies ja varomaton rahojen kanssa. Vuokrat jäi usein maksamatta eikä ruokaankaan riittänyt rahaa. Hän halusi itse tuottaa, ohjata ja kuvata vaikkei lopulta osannut edes käyttää kameraa kunnolla.

Erilaisista epäonnistuneista yrityksistä huolimatta tai oikeastaan niiden kautta lannistumaton ja sinnikäs nuori mies lopulta löysi tiensä vuonna 1923 Hollywoodiin veljensä Royn luokse. Koska *”Hollywood oli paikka, jonne mentiin tekemään unelmista totta,-- mielikuvituksen pääkaupunki, vapautuksen ja vallattomuuden symbolinen keskus--”* (emt., 95) Walt Disney oli kuin tehty sinne. Matka huipulle -prosessissa meni vieläkin tosin vuosia epäonnistuneista yhteistyökuvioista ja kriisistä toiseen, ennen kuin lopullinen läpimurto synkronoidun animaation ja äänellisen *Mikki Hiiren* avulla tapahtui. Walt Disney ymmärsi, että animaation tulisi olla realistinen: äänen tulee kuulua silloin kun kuvassa jotakin siihen liittyvää tapahtuu. Yritys sai etumatkaa ja kesti pitkään ennen kuin kilpailijat alkoivat tehdä tasoltaan *Mikki Hiirtä* vastaavia piirrettyjä. Mikin menestys kohotti tunnelmaa ja yleistä ilmapiiriä studiolla ja se tuntui välittyvän kaikkeen työskentelyyn. Lisäksi Walt Disneyn välittömyys ja kepeys synnytti omaa henkeä ja veljeydentunnetta. Esimiehenä hän oli edelleen vaativa, mutta oli sentään oppinut läksynsä aiemmista kokemuksista. Hiljalleen lyhytelokuvien suosion myötä yritys kasvoi ja jatkuvasti kehitti uusia tuotantotekniikoita. Mikki Hiiri ei jäänyt pelkästään elokuvahahmoksi, vaan siitä kehkeytyi lapsille kerho, lauluja, sarjakuvia ja oheistuotteita. Mikin suosio ei myöskään rajoittunut pelkästään Amerikkaan vaan ”elokuvatähti” oli tunnettu Euroopassakin.

Gablerin mukaan Walt Disney ei kyennyt koskaan ilmaisemaan, minkä takia animaatio veti häntä niin paljon puoleensa, mutta kiistatta siihen on vaikuttanut kaksi suurta houkutusta. Animointi on eläväksi tekemistä, maailma jossa animaattori hallitsee materiaaliaan kuin jumala. *”Animaattori todella loi oman maailmansa –*

mielikuvituksestaan syntyvän vaihtoehtoisen maailman, jossa fysiikan ja logiikan lakeja saatettiin rikkoa.” (emt., 74). Walt Disney käytti animaation maailmaa pakopaikkana. Lisäksi tässä maailmassa hän saisi käyttää valtaa ja antaa elämän animoiduille luomuksilleen. Tästä hänen luomastaan maailmasta järjettömään suosioon nousi pyöreä kimeä-ääninen hiirulainen. Walt Disney määritteli menestystä sillä, että Mikki-piirrettyissä oli jatkuvaa liikettä, teräviä ja lyhyitä vitsejä ja liioiteltuja tunteita, jotka perustuivat ihmisten kokemuksiin ja olivat kaikille tuttuja. Lisäksi hänen mielestään ”--*Mikin koko synnytti myötätuntoa ja kun Mikki voitti, pieni päihitti suuren ja yleisö riemuitsi sen mukana.*” (emt., 170). Mikki nousi suosioon suuren lamakauden alkuaikoina, jolloin tavallinen ”pieni” ihminen pyrki selviytymään ja tunsu myötätuntoa selviytyjä-Mikkiä kohtaan. Myös Mikin oheistuoteimago oli samanlainen: ”*Pyöreä, värikäs ja miellyttävä Mikki Hiiri edusti olemuksellaan iloa jopa kansallisen ahdingon edessä.*” (emt., 220).

Walt Disneyn sen ajan pyrkimykset animaation realistisuuteen liittyvät siihen, että studio pyrkiikin erinomaisilla animaatioillaan vakuuttamaan yleisönsä hahmoista, identifioitumaan niihin ja uskomaan heidän maailmansa. Tarkoituksena oli luoda todellisuudelle rinnakkainen maailma, ei jäljentää sitä. Toisaalta tämä fantasian maailma tarjosi myös katsojilleen hetken huumoria ja helpotusta muuten vakavasävyiseen elämään. ”--*toisin sanoen Mikki Hiiri korvasi todellisuuden yleisölle samaan tapaan kuin sen tekijällekin.*” (emt., 171). Äänen lisäksi värin tulo elokuvaan lisäsi realismia entisestään. Värillisistä Mikki-lyhytelokuvista ei ollut enää pitkä matka kokoillan animaatioelokuvaan vaikkakin Walt Disney jatkuvasti törmäsi samaan rahaongelmaan: laatu oli kallista. Taloudellisista haavoista suurin osa oli itse aiheutettuja ja johtuivat hänen haluttomuudesta tehdä kompromisseja filmien laadun suhteen. Vuosikausien taloudelliset taistelut, tappiot ja menetykset ajoivat herran hermoromahdukseen ja vaikka studion rahatilannetta saatiin hetkellisesti vakautettua, ”--*hänen on oma pakkomielteensä erinomaisuuteen riivasi häntä yhä, ja se teki hänestä jatkuvasti tyytymättömän, minkä lisäksi hänellä oli nyt myös uusi taakka – odotusten paino. Kaikki tuntui tunnustavan, että Disney teki kaikkein parhaat animaatiot ja oli sen lisäksi alkanut määritellä koko animaatiota uudelleen taiteenlajina.*” (emt., 189).

Vaatimukset parhaudesta johti siihen, että uusia tekniikoita ja menetelmiä piti kehittää jatkuvasti. Lisäksi Disneyn animaatiot poikkesivat muista kerronnallisesti. Vitsit olivat olennainen osa kaikkia animaatioita, mutta Disneyllä ”--ne oli esitetty paremmin, tilanteen rakentamisessa oli nähty enemmän vaivaa. Yksityiskohdissa, hauskuuden rakentamisessa ja vitsin tehosta kannettiin enemmän huolta.” (emt., 191). Walt Disney oli myös alkanut ajatella vitsien taustalla toimivaa tarinaa. Hän halusi, että tarina ja vitsit olisivat yhtä viimeisen päälle hiottuja kuin animaatio. Hahmoille piti luoda persoonat ja motiivit toimintaan, jotta ne synnyttäisivät katsojissaan tunteellisia reaktioita. Gablerin mukaan ”Walt halusi uskottavammille piirrettyille hahmoilleen uskottavan visuaalisen kentän, jotta voisi synnyttää yleisön kanssa tunnesiteen – hän halusi luoda animoidun maailman kaikkeuden, jota kutsui ”uskottavaksi epäuskottavuudeksi” ja jossa luonnonlakeja venytettiin ilman että ne särkyivät kokonaan.” (emt., 195). Animoidun todellisuuden piti lopulta olla ei pelkästään elämää suurempi, vaan parempi.

Walt Disney ei enää osannut piirtää niin hyvin kuin aiemmin, animoida, kirjoittaa eikä ohjata, mutta hän silti oli kiistaton vallanpitäjä ja ”--kaikki studion tuotokset tehtiin hänen mielihalujensa mukaan.” (emt., 228). Vaikka tietoa ja taitoa ei aina ollutkaan, tahtoa oli senkin edestä. Romahduksen jälkeen ja entisestään kasvavien paineiden alla Walt Disney toimi melkein täysin ailahtelevien vaistojen varassa. Tarinat eivät enää lähteneet hänen päästään, mutta niiden piti saada hänen hyväksyntänsä ennen tuotantoa. Lyhytelokuvat eivät tuottaneet tarpeeksi voittoa ja Walt Disney kaipasi enemmän esteettistä ja jälleen pioneerista haastetta. Hän halusi tuottaa täyspitkän piirroselokuvan lapsuudessaan mykkäelokuvan nähneestä *Lumikista*. Kokoillan elokuvassa yleisön tavoittaminen ja samastuminen tarinaan on vielä tärkeämpää kuin lyhyemmissä animaatioissa. Katsojalle täytyy antaa paljon virikkeitä ja kosketuspintaa tarinan viitekehyksessä, jotta tämä jaksaa katsoa piirrostarinan loppuun saakka. Grimmin veljesten kansansatuun perustuva *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* sai ensi-iltansa joulukuussa 1937. Vaikka työ oli kaatua taas rahanpuutteeseen ja budjetin ylitykseen erinäisten uusien keksintöjen ja innovaatioiden vuoksi, tuli *Lumikista* suurmenestys. Suosio perustui *Mikki Hiiren* tavoin ihmisten haluun paeta maailman huolia sekä

teknisen suorituksen uskomattomaan voimaan: mitään vastaavaa ei oltu koskaan nähty. Elokuva myös käynnisti kokonaan uuden aikakauden animaation elämässä.

Studion vaikeudet jatkuivat silti. Seuraavat kunnianhimoiset ja kalliit elokuvat eivät saavuttaneet *Lumikin* menestystä. Kaava jatkui pitkään samaa rataa. Vasta 1950-luvun lopulla yritys sai maksettua kaikki velkansa ja saavutti taloudellisen vakauden, laajensi ohjelmatoimintaansa televisioon ja perusti Disneyland-teemapuiston. Disney koki kolmenkymmenen vuoden tauon satujen sovittamisesta ennen *Pientä Merenneitoa*. Vaikka Disney olikin tässä ajassa julkaissut monia tyydyttävästi menestyneitä piirroselokuvia, ei myynnin osalta oltu tosiaan saavutettu samoja lukemia, kuin mihin Grimm-Disneyn *Lumikki*-sovitus oli aikoinaan yltänyt. Tämän jälkeen sovitettiin vielä muun muassa sadut *Tuhkimo* ja *Prinsessa Ruusunen*. Sadut jätettiin vuosikymmeniksi rauhaan, mutta sitten todettiin, että juuri niitä yleisö alkoi taas kaivata. Disney tarvitsi Andersenin *Pientä merenneitoa* aloittamaan uuden kulta-kautensa.

Vuonna 1941 kun vielä Walt Disney oli elossa, Andersenin *Pienestä merenneidosta* oli tarkoitus tehdä lyhytelokuva. Piirroksia oli tehty valmiiksi ja tarinaryhmä oli yrittänyt pysyä uskollisena alkuperäiselle tarinalle. Walt Disneyn mielestä tämä oli kuitenkin yhdentekevää siinä mielessä, että tarina piti saada toimimaan keinolla millä hyvänsä hänen käyttämässään mediassa. Walt Disneystä oli kehkeytynyt aikamoinen liikemies, joka ”mittasi arvot pelkästään oman mittakeppinsä mukaan” (Gartz 1978, 58), ja kun hän oli huomannut tämän toimivan yleisöön, hänen tyyliään ja ajatuksiaan toistettiin jokaisessa Disneyn julkaisemassa tarinassa. Walt Disneyn käsittelyssä jopa klassikkotarina puristettiin kerta toisensa jälkeen samaan kaavaan vastaamaan hänen makuaan ja maailmankatsomustaan. Ilmeisesti Walt Disney oli kokenut hengenheimolaisuutta Andersenin kohtaan ja tämän elämän ja satujen pohjalta Disneyllä oli suunnitteilla useita pitkiä elokuvia. Ylimartimo onkin tavanomaisesta kritiikistä poiketen sitä mieltä, että ”Vaikka Disneytä on usein syytetty tekijänoikeuksista piittaamattomasta kirjallisten esikuvien ryöstöviljelystä, Andersenin suhteen näyttää yhtiössä kuitenkin vallinneen kunnioittava asenne.” (2005, 202). Kuitenkin esivalmisteluaineistoista on Ylimartimon mukaan huomattavissa kuinka ”--tanskalaisen satukirjailijan töille pyrittiin antamaan ”Disney touch” ja miten mahdollisia ristiriitoja

pyrittiin ratkaisemaan.” (2005, 204).

Sota hidasti ja mutkisti elokuvien tekoa ja koitui myös usean Andersenin sadun ja elämänkerran filmatisoinnin kariutumisen kohtaloksi. Osa Andersenin saduista jäi surullisen lopun vuoksi toteutumattomiksi ja sama ongelma vaivasi myös *Pientä merenneitoa*. Vaikka Walt Disney on jo vuosikymmeniä sitten jättänyt elämän ja Disneyn taakseen, kunnioittavat nykyiset disneyläiset hänen itsevaltiuttaan ja tarinankerrontaa edelleen ja kokevat hänen ”*kurkkivan olkapään ylitse*” (Disney-dvd 2006, lisämateriaali). 1980-luvun puoliväliltä tarinaosasto herätteli henkiin vanhoja muistiinpanoja toteutumattomasta lyhytelokuvasta ja vuonna 1989 *Pieni Merenneito* toteutui lopulta ainoana sovituksena kokoillan animaatiofilminä Andersenin saduista. Reilu kymmenen vuotta myöhemmin Disney julkaisi tälle jatko-osan *Pieni Merenneito 2* (2000), jonka jälkeen on vielä tehty *Pieni Merenneito 3: Arielin tarina* (2008). Vanhojen vhs-nauhojen tilalle vuonna 2006 *Pieni Merenneito* julkaistiin ensi kertaa odotettuna juhla-julkaisu-Disney-dvd:nä, jossa on digitaalisesti remasteroitu kuva ja ääni.

3 Pieni Merenneito

Analyysini aineiston niin H.C. Andersenin kuin Disneyn *Pienet Merenneidot* esittelen omina tiiviinä kokonaisuuksinaan, ihastuttavina tarinoina, siinä järjestyksessä kun ne on luotukin. Varsinaisen vertailun huomiot tulevat keskittymään filmatisoinnissa tehtyihin muutoksiin koskien keskeisiä dramaturgian kysymyksiä: pienen merenneidon hahmoa ja tapahtumapaikkoja, tarinan kulkua ja tapahtumia sekä tarinan tematiikkaa. Vertailun jälkeen analyysissä pyrin arvioimaan, ovatko sadun olennaiset elementit vielä tallessa animaatiossa.

3.1 H.C. Andersenin *Pieni merenneito*

Syvällä vedenpinnasta asuu merenväki. Siellä leskeksi jäänyt merenkuningas valvoo vanhan äitinsä kanssa merenprinsessoja, omia tyttäriään. Tyttäriä on kuusi, joista nuorimmainen on kaunein. Merenväellä ei ole jalkoja, vaan niiden tilalla on kalanpyrstö. Pikku prinsessat hoitavat omia puutarhojaan ja laulavat heleää lauluaan päivät pitkät. Koko väen kaunein lauluääni on pienimmällä merenneidolla. Häntä kiehtoo kovasti ihmisten elämä maan päällä, ja vanha isoäiti kertoo pienelle merenneidolle kaiken mitä tietää ihmisistä. Kun sisaruksista joku täyttää viisitoista vuotta, hän saa sukeltaa meren pinnalle ja nähdä millaista ihmisten elämä on. Koska pieni merenneito on nuorimmainen, hän joutuu odottamaan vuosia ennen kuin on hänen vuoronsa. Ja kaikkein hartaimmin juuri hän tätä kaipasi kokea. Sisarukset täyttävät vuosia ja kertovat uskomattomia tarinoita siitä, mitä ovat kokeneet meren pinnalla ja mikä on ollut ihaninta. Kaikkien tarinat ovat erilaisia ja ihastuttavia, mutta silti he toteavat, että elämä veden alla on hienompaa kuin veden päällä.

Tulee vihdoinkin pienen merenneidon vuoro täyttää viisitoista, hänet koristellaan juhlapukuun ja malttamattomana hän nousee veden läpi. Pieni merenneito näkee ison laivan ja laivassa kauniin prinssin, jonka syntymäpäivää laivassa vietetään. Juhlakansan yllättää voimakas myrsky, ja laiva alkaa heilahdella aalloissa. Prinssi putoaa mereen ja pieni merenneito on innoissaan, nyt hän saa prinssin luokseen. Pian hän kuitenkin muistaa, etteivät ihmiset voi hengittää veden alla ja syöksyy pelastamaan prinssiä. Tyttö

suutelee tajuttomana olevaa poikaa ja auttaa tämän kuivalle maalle. Pienen merenneidon on kuitenkin mentävä takaisin mereen piiloon kun prinssiä tullaan auttamaan. Pienestä merenneidosta tulee surullinen joutuessaan olemaan erossa prinssistä, ja hän alkaa haaveilla ihmisyydestä ja ihmisten maailmasta vieläkin enemmän kuin aiemmin. Erityisesti pientä merenneitoa kiinnostaa ihmisten kuolematon sielu, joka jää eloon vaikka ruumis haudattaisiin. Isoäiti selittää pienelle merenneidolle, että vaikka merenväellä on mahdollisuus elää kolmesataa vuotta, kuollessaan heistä tulee vain vaahtoa meren pinnalle eivätkä he koskaan sen jälkeen enää elä missään muodossa. Isoäiti kuitenkin paljastaa, että jos ihminen rakastuisi pieneen merenneitoon ja veisi hänet vihille, siirtyisi ihmisen sielusta osa rakkauden mukana merenneidolle. Näin merenneito saisi kuolemattoman sielun ja pääsisi osalliseksi ihmisten onnea.

Pieni merenneito karkaa hovin juhlista merennoidan luokse hankkimaan apua. Hän haluaa kalanpyrstön pois ja tilalle ihmisten jalat. Vaihtokaupaksi noita haluaa tästä tytön kauniin äänen. Noita varoittaa tyttöä, jos hän ei saa prinssiä kiintymään itseensä koko sielunsa voimin ja poika meneekin naimisiin jonkun toisen kanssa, särkyy merenneidon sydän ja hänestä tulee merenvaahtoa. Koskaan hän ei myöskään saa takaisin merenneidon muotoa eikä pääse sisartensa luo isänsä linnaan. Kaiken lisäksi näillä uusilla jaloilla liikkuminen on kivuliasta joka askeleella. Kaikesta huolimatta pieni merenneito suostuu, noita leikkaa häneltä kielen pois ja pian hän on maanpäällä mykkänä ihmisenä etsimässä prinssiä.

Prinssistä ja merenneidosta tulee ystäviä, vaikkei pieni merenneito voi puhua. Prinssi on ihastunut tytön uskomattomaan kauneuteen ja ottaa hänet asumaan linnaansa. Prinssi ei kuitenkaan rakasta merenneitoa niin, että tekisi hänestä puolisonsa. Poika rakastuu prinsessaan, jonka luulee pelastaneen hänet silloin myrskyssä ja tekee tästä morsiamensa. Prinssi ei tietenkään tiedä, että pelastaja on pieni merenneito. Häiden iltana pienen merenneidon sisaret nousevat veden pintaan ja kertovat hänelle uudesta vaihtokaupasta: he ovat luopuneet valkoisista pitkistä hiuksistaan noidalle saadakseen veitsen, jolla pieni merenneito voi tappaa prinssin ja saa näin takaisin kalanpyrstönsä. Merenneito ei tätä voi kuitenkaan tehdä rakastamalleen ihmiselleen ja valitsee mieluummin oman kuolemansa. Pian hän tuntee jäsentensä hajoavan vaahdoksi.

Isoäidin tieto meren väen kuolemasta paljastuukin hieman virheelliseksi tai sitten hän on tarkoituksella kertonut tarinaa väärin, sillä ilman tyttäret tulevat ottamaan merenneidon vastaan. He kertovat hänelle miten on mahdollista saavuttaa hyvillä teoilla kuolematon sielu ja päästä Jumalan valtakuntaan.

3.2 Disneyn *Pieni Merenneito*

Syvällä vedenpinnasta asuu meren väki. Kuningas Tritonin valtakunnan aarteina ovat seitsemän laulavaa ja tanssivaa sisarusta. Heistä kaunein ja kauneimmin laulava on nuorimmainen pieni merenneito Ariel. Arielin esityksen kuuluisi olla hovin juhlien kokokohta, mutta hän on taas karannut matkoihinsa kala-ystävänsä Pärskyn kanssa etsimään ihmisten mereen pudonneita tavaroita. Triton on komentanut Arielia jo useasti, ettei hän saa olla kiinnostunut ihmisistä eikä varsinkaan saa uida veden pinnalle. Veden pinnalta hiekkasärkältä löytyy kuitenkin viisas lokki, joka kertoo Arielille ihmisistä ja heidän maailmasta. Triton määrää ”oikean kätensä” Sebastian-ravun vahtimaan Arielia. Sebastian saa selville, että Arielilla on suuri kokoelma ihmisille kuuluvia esineitä ja myöhemmin paljastaa tämän kuninkaalle. Ariel tarkastelee saaliitaan, haaveilee tanssimisesta oikeilla jaloilla ja vapaana olemisesta maan kamaralla. Hän kuulee veden pinnalta kiehtovia ääniä, jotka paljastuvat ilotulitteiksi ja juhliksi ison laivan kannella Arielin uitua nopeasti katsomaan mistä on kyse. Hän rakastuu komeaan prinssi Erikiin, jonka syntymäpäivää juhlitaan ja kuulee keskustelun prinssin halusta löytää morsian. Merelle kehkeytyy myrsky ja laivan keinuessa ja syttyessä lopulta tuleen Erik putoaa mereen yrittäessään pelastaa koiransa Maxia. Ariel syöksyy pelastamaan hukkuva poikaa ja auttaa hänet kuivalle maalle. Ariel laulaa tajuttomana olevalle prinssille ja herättää tämän, mutta ehtii mennä piiloon ennen kuin Erik kunnolla avaa silmänsä. Max haukkuu vedessä Arielin perään, mutta Erik ei tietenkään ymmärrä tätä.

Ariel on rakastunut ja laulaa: *”Toivon mä vaan, et' vielä saan luoksesi päästä sun maailmaan, unhoita en näät vielä sen, kaiken mä saan.”*. Hän haluaa ihmisten maailmaan huolimatta Sebastianin houkuttelusta jäämisestä ja nauttimisesta elämäniloista aalloissa. Arielin toivetta prinssin rakkauden saavuttamisesta lisää iso riita isän kanssa, joka jälleen parjaa ihmisiä ja tuhoaa valtikallaan merenneidon

keräilykokoelman. Lohtua Arielille tarjoaa merennoidan Ursulan lakeijat, jotka kertovat hänelle mahdollisuudesta elää Erikin kanssa. Ariel lähtee lakeijoiden mukana noidan luo ja saa siellä taikajuoman, joka tekee hänestä jalallisen. Ariel saa kolmen päivän määräajan, jossa hänen kuuluu saada kunnon suudelma prinssiltä, jotta voi muuttua ihmiseksi ainiaaksi. Hän menettää perheensä, mutta saisi miehen. Palkkioksi unelman toteutumisesta Ursula haluaa merenneidon kauniin äänen. Ariel allekirjoittaa pitävän sopimuksen jossa myöntyy Ursulan valtaan: jos kolmen päivän aikana suudelmaa ei ole saatu, hänestä tulee kokonaan Ursulan omaisuutta. Ursulan taka-ajatuksena on tuhota Arielin suunnitelmat, ja käyttää häntä hyväkseen saadakseen valtakunta itselleen. Ariel laulaa äänensä simpukkaan, saa ihmisen jalat ja pääsee rannalle. Sebastian uhkaa kertoa kuninkaalle, mutta heltyy auttamaan Arielia prinssin saamisessa.

Koiransa avulla Erik löytää Arielin rannalta ja ihastuu tämän kauneuteen ja eriskummallisuuteen. Prinssi on jo kuitenkin rakastunut myrskystä hänet pelastaneeseen ja kauniisti laulaneeseen tyttöön, joka on Arielin äänen itselleen ottanut Ursula valepuvussaan. Koska Ariel on mykkä, hän ei voi todistaa laulullaan olevansa juuri oikea Erikin rakkauden kohde, vaan hänen täytyy osoittaa tämä toisin keinoin. Keimailu ja lähestyminen saavatkin Erikin sydämen lyömään erilailla, mutta hypnotisoitu Erik haluaa vale-Ursulan kanssa naimisiin heti laivalla. Hääseurue lähtee jo merelle mutta Arielin ystävät päättävät auttaa häntä tuhoamaan Ursulan suunnitelman. He viivyttelevät häitä ja auttavat Arielin laivalle. Vaikka Ursulan juoni paljastetaan prinssille ja Ariel saa äänensä takaisin, kaikki tapahtuu liian myöhään ja taika murtuu. Merenneidolle kasvaa kalanpyrstö ja hänestä tulee noidan omaisuutta. Kuningas tulee pelastamaan tyttärtään, mutta tehty sopimus on pitävä eikä edes Tritonin valtikka murra sitä. Isä suostuu uuteen sopimukseen, jossa hän luopuu kuninkuudestaan, jotta Ariel saa olla vapaa. Tällä kertaa Erik lähtee auttamaan Arielia ja yhdessä he kukistavat noidan. Triton saa valtakuntansa takaisin ja taikoo tyttärelleen hänen niin kovasti kaipaamansa jalat ja antaa hänelle vapauden olla ihminen ja mennä prinssin kanssa naimisiin.

4 Kirjallisuudesta elokuvaksi

Kirjallisesta aineistosta on erotettavissa elementtejä, jotka ovat helpommin siirrettävissä elokuvaan sellaisenaan sekä elementtejä, jotka vaativat enemmän muuntautumista. Tietyt ainekset tarinasta siirtyvät helpommin esitysmuodosta toiseen siksi, etteivät ne ole mediaspesifisiä tekijöitä. Muunnokseen suostuvaisia elementtejä ovat Baconin mukaan erityisesti henkilöt ja miljöö, teemat ja tarinan vire sekä perusrakenne (2005, 109-146). Tässä luvussa analysoin tehdyn adaptaation auki koskien näitä elementtejä ja pyrin tarkastelussa ottamaan huomioon missä määrin tarinat muistuttavat toisiaan. Tuon esille sadun ja elokuvan yhteneväisyydet ja erot sekä mahdolliset syyt sovittamisessa tehtyihin valintoihin ja näin ilmennän, millainen tarinan matka adaptaation prosessissa on ollut.

4.1 Ruoho on vihreämpää toisella puolen

Finn Hauberg Mortensen artikkelissaan *The Little Mermaid. Icon and Disneyfication* (Scandinavian studies, 2008) kirjoittaa sadun alkavan todellisella tarinankerronnan oikeaoppisella hetken luomisella, jossa kuuntelija kuljetetaan olohuoneesta kauas merelle, jossa tarina tapahtuu ja sieltä vielä meren pohjalle. Andersen kuvailee sadussaan runsaasti vedenalaista elinympäristöä ja kasvistoa sekä kirjoittaa vuolaasti myös siitä, mitä prinsessat näkevät uidessaan veden pinnalle. Hän kuvailee yksityiskohtaisesti ja lähes runollisesti eri vuodenaikoja, rakennuksia, taivasta, maata ja sitä, miltä meri näyttää ylhäältä katsottuna. Mortensenin mukaan kirjailijalla on ollut tarkan miljöön ja olioiden selvittämällä tarkoituksena sulauttaa kehittelemänsä luonto ajanmukaisesti ymmärrettäväksi ja uskottavaksi ilmiöksi. Saduissa isoäidin hoitama puutarhakin kukkii edelleen. Ylimartimokin kirjoittaa siitä, kuinka Andersenilainen luonnonromantiikka ilmeni tällaisten eri paikkojen kauneuden ylistyksinä ja aistimisen esilletuomisena. ”*Satujen nojatuolilukijalle välittyy paitsi kuva etäisistä seuduista myös niihin liittyvistä kauneusarvoista.*” (2005, 98). Andersen on kirjoittanut satuihinsa ”--*käsityksen kauneudesta totuuteen ja hyvyyteen liittyvänä ilmiönä.*” (2005, 99).

Bacon mainitsee *Liisa Ihmemaassa*-sadun kirjoittaneen Lewis Carrollin työstäneen

satuaan jo valmiiksi elokuvalliseen muotoon ja sadun sisältävän jopa sellaisia suoria kuvauksia, joita elokuvan käsittein on voitu nimittää kamera-ajoiksi (2005, 117). Disneyn Pienen Merenneidon toinen käsikirjoittaja ja ohjaaja John Musker sanoo, että Andersen on vaikuttanut elokuvantekijältä kuvaillessaan tarinaa ja näin saanut sadun todella elämään (dvd-lisämateriaali, 2006). Bacon kirjoittaa silti, ettei yltäkyläisinkään teksti voi antaa kaikkea tarvittavaa informaatiota visuaalisista maailmaa luodessa, varsinkin jos tarina paikallisesti tai sosiaalisesti sijoittuu etäälle elokuvan tekijöistä. Joskus asiaa voi auttaa kirjalliseen teokseen alun alkaen liitetyt kuvat. Kun tarinan kehittely alkoi Disneyllä 1940-luvulla, visuaalista ilmettä Andersenin sadusta tarina-osastolle oli luonut tanskalainen satukuvitustaiteilija Kay Nielsen, jolle Andersenin satujen kuvittaminen oli entuudestaan tuttua. Nielsenin kuvitustaidetta tutkinut Sisko Ylimartimo kertoo väitöskirjassaan *Auringosta itään, kuusta länteen* (2002) Nielsenin itse etsiytyneen töihin Walt Disneyn studiolle, jossa arvostettiin eurooppalaislähtöisiä taiteilijoita, jotka toivat mukanaan vanhan maailman runsaan satuperinteen. Nielsenille tyypilliset kansansatujen kuvitukset pohjoismaisesta lähtökohdasta käsin nähtiin eduksi tällaisen kuvitustyön kannalta ja Nielsen näyttää itse arvostaneen omista teoksistaan paljolti nimenomaan Andersenin kirjankuvituksia. Pienen Merenneidon kuvitustyötä hän teki monilla eri materiaaleilla ja luonnokset heijastivat alkuperäisen tarinan toiveikasta melankoliaa. Kuvat toimivat suorina visuaalisina viitteinä elokuvaa toteutettaessa ja helpottivat käsikirjoittajien ja ohjaajien työtä.

Niin sadussa kuin elokuvassakin miljöö on määriteltävissä kahteen eri maailmaan: vedenalaiseen ja maanpäälliseen. Molemmissa toteutuu oma luontonsa, rakennuksensa, eliönsä ja ilmapiirinsä. Maanpäällinen ympäristö rakentuu molemmissa tarinoissa aluksi pitkälti sen mukaan, mitä vedenkansa siitä luulee tietävänsä. Tietyt myytit ja tarinat siitä, millaisia ihmiset ja heidän tavaransa ovat kulkevat molemmissa tarinoissa mukana. Jopa tiettyjä yksityiskohtia on poimittu sadusta elokuvaan; ne vain saattavat ilmetä eri kronologisessa järjestyksessä tai käyttötarkoituksessa. Sadussa maan-päälliseksi kuvailtu ympäristö muuttuu sen mukaan, mikä vuodenaika vallitsee ja tarinahan jatkuu vuosia tyttärien täyttäessä vuorotellen 15 vuotta. Elokuvan tarina taasen tapahtuu huomattavasti lyhyemmässä ajassa, muutaman auringonnousun ja laskun aikana

keskellä kesää. Eräs vaikeimmin siirrettäviä elementtejä kahden eri taiteenlajin välillä on nimenomaan aika ja sen osoittaminen tarinassa sekä itse asiassa myös teoksen parissa käytettävissä oleva aika. Kirjallisuudessa on usein monia eri aikatasoja, joita ei ole helppo osoittaa elokuvan keinoin ja tällöin täytyy tehdä hyvinkin näkyviä muutoksia alkuperäisestä. Disneyllä haluttiin tarinaan tiukka ”deadline”, jonka vuoksi sadusta karsiutui esimerkiksi juuri tämä muiden tyttärien maanpäällinen kokemus, jonka näyttäminen elokuvassa olisi vienyt liikaa aikaa. *”Elokuvan osalta pituus asettaa sovittamiselle rankan reunaehdon, sillä standardikestoiseen elokuvaan ei saa mahdutettua täyspitkän romaanin kaikkia tapahtumia”*, sanoo Bacon (2005, 110), mutta toisaalta Andersenin satuhan on lyhyempi kuin täyspitkä romaani. Aika elementtinä muuttuu myös teoksen käyttäjällä: kirjaa tyypillisesti luetaan päivittäin pieniä hetkiä, kun elokuva katsotaan yhdellä kerralla.

Pääpiirteissään näyttää siltä, että miljöö ja tapahtumapaikkojen visuaalinen ilme on onnistuttu siirtämään elokuvaan sadusta. Moni kirjan hetki näyttäytyy pitkälti sellaisena, kuin sen on kuvitellut verbaalisesti kuvatusta maailmasta. Toisaalta jos animaatiota tarkemmin katsoo, vain hyvin etualalla kuvassa olevat merenelävät ja kasvit esimerkiksi heiluvat laineiden mukana, mutta taustalla pidemmällä ei itse asiassa tapahdu yhtään mitään. Tämä toki ohjaa katsojaa kiinnittämään huomiota hahmoihin, tärkeisiin tapahtumiin ja yksityiskohtiin kuvan etualalla. Vaikka Disneyllä oli panostettu tähänkin puoleen teknisesti, syvyysvaikutelmasta saa paremman mielikuvan Andersenin kirjoittamana. Sama pätee siihen, kuinka pitkä matka pohjasta on pinnalle. Sadusta välimatkan kokee pidemmäksi kuin miten elokuvassa aivan pohjalta näkyy mitä pinnan päällä tapahtuu. Kenties tällä on pyritty elokuvan keinoin nopeammin kuvaamaan tunnelma ”niin lähellä mutta niin kaukana”. Artikkelissa *Mahdottomasta ja rajattomasta adaptaatiosta* (Avain 2008/1) Bacon käy vuoropuhelua tutkija Kai Mikkosen kanssa kirjallisuuden elokuvaksi sovittamisen problematiikasta ja adaptaation toteutumisen kriteereistä Mikkosen kyseenalaistaessa Baconin väittämät adaptaation ”rajattomat” mahdollisuudet. Mikkonen kirjoittaa, että *”--elokuva rajaa ainesta ja näkökulmaa mutta väistämättä myös näyttää enemmän kuin romaani.”* (emt., 95). Ehkä kyse on myös siitä, mikä koetaan tarpeeksi tärkeänä näyttää.

Henkilöhahmon siirtäminen mediasta toiseen ei aina ole kuitenkaan yhtä yksiselitteistä kuin miljöön. Disneyn sovituksessa pienen merenneidon karaktääriä on muutettu paljon niin ulkonäön kuin Andersenin kuvaaman luonteenkin osalta. Toisaalta voidaan Baconin keinojen avulla pohtia, vaaditaanko tässä sellaista totaalista korvaavuutta vai tarpeeksi vastaavuutta alkuperäisen hahmon kanssa. Sadussa pieni merenneito on vaaleatukkainen ja elokuvassa hänellä on punaiset hiukset. Sadun vaalean tukan tilalle on tietoisesti valittu tämä hehkuvan punainen tukka. Muutamia vuosia ennen animaatio-Arielia Disney oli julkaissut toisen merenneidosta kertovan elokuvan *Splash* (1984), jossa merenneidolla on vaalea tukka, joten Arielista oli pakko tehdä erilaisempi versio. Intertekstuaalisuus ilmenee muissakin yhteyksissä kuin alkuperäisen tekstin ja filmatisoinnin välillä. Mikkonen kirjoittaa, että adaptaation onnistumista pohdittaessa usein tällaiset kulttuuriset ja ajanhenkiset ilmiöt jäävät huomiotta. Hän jatkaa: ”*Vähälle huomiolle ovat jääneet myös mediaspesifistit rajoitukset, jotka vaikuttavat tarinan siirrettävyyteen esitysmuodosta toiseen.*” (2008, 95).



Kuva 1. Ariel

Hiusvärin osalta vastaan tulivat myös animaation keinot ja se, mikä näyttää yksinkertaisesti paremmalta valkokankaalta. Piirretyn punaisen tukan väri vaihtelut varjossa ja valossa toteutuivat kauniimmin kuin testattu vaalean keltainen tukka. Lisäksi punainen tukka erottaa Arielin tavallisimmista vaalea- ja tummatukkaisista sisaristaan. Sisarusten pyrstöjen latteahkot värit jäävät taka-alalle Arielin punaisen tukan ja vihreän pyrstön luomien vastavärien energisyydessä. Tällä pyritään myös korostamaan nuorimmaisen ylivoimaisuutta. Kirjallisuus antaa vapauden määritellä tai jättää määrittelemättä henkilöiden fyysiseen olemukseen liittyviä piirteitä mutta filmatisoitaessa on pakko ruumillistaa hahmot. ”*Se johtaa konkreettisuuteen, joka saattaa olla hyvinkin vierasta alkuperäisteokselle.*” (Bacon 2005, 120).

Kenties suurin muutos hahmojen välillä perustuu kuitenkin jo aivan alkutekijöihin, onko merenneito ihminen vai eläin? Andersenin sadun merenneidon olemus ja tarina perustuu löyhästi vanhaan kansantarinan myyttiin vedenalaisesta maailmasta ja hahmoista. Mortensen kirjoittaa Andersenin muissakin saduissa olleen viittauksia kyseiseen myyttiin. Mytologioita apunaan käyttäen antropologi ja etnologi Claude Lévi-Strauss pyrki ymmärtämään ”--mitä on inhimillinen kulttuuri ja siihen kätkeytyvä ihmishenki, joka luo tämän kulttuurin.” (Tarasti 1990, 108.) Hänen tutkimuksen lähtökohtanaan on se, että myytti viittaa aina kauan sitten tapahtuneeseen ja myytit kuvaavat näitä tapahtumia symbolisessa muodossa. ”*Mutta myytille on tyypillistä, että se tapa tai muoto, jolla myytti kuvaa tämän tapahtuman, on ajaton ja siten myytti kykenee selittämään sekä nykyisen että menneen ja myös tulevaisuuden.*” (emt., 118). Myyttianalyysissä tärkeää ei ole niinkään miten ihmiset ajattelevat myyteillä, vaan miten myytit ajatteluttavat ihmistä heidän tiedostamattaan. Lévi-Straussin mukaan myyteillä hahmotetaan ja jäsennetään maailmaa vastakohtaparien avulla, sillä vaikka ne eivät välttämättä perustu tieteellisiin tosiasioihin, niistä voi löytää ajattelun taustoja. Niiden keskeinen tehtävä on antaa vertauskuvallisesti ohjeistusta ja ratkaisuja ihmisen elämään. Itse asiassa Bettelheimin mukaan osa Andersenin saduista on lähempänä myyttiä kuin satua, sillä ”--myytti välittää hallitsevasti tunteen, että sen kertoma on ehdottoman aineellatuista, että sitä ei olisi voinut tapahtua kenellekään toiselle ihmiselle tai missään muussa ympäristössä.”, (emt., 47) poiketen saduista, jotka ilmentävät niiden

tapahtumien niin epätodennäköisiä kuin ovatkaan, voisivan tapahtua kenelle vain. Lisäksi myyteissä loppu on melko usein traaginen, kun sadussa se on onnellinen. Erojen lisäksi myyttien ja satujen välillä on olennaisia yhtäläisyyksiä.

Mortensen esittelee artikkelissaan pohjoismaalaisen kansantarun vedenelävistä, joiden uskottiin olevan syynä merellä tapahtuviin asioihin kuten aaltojen liikkeisiin ja vuoroveteen ja itse asiassa myös vaikuttavan ihmisten hedelmällisyyteen. Veden- ja merenneidot olivat puoliksi ihmisiä ja puoliksi kaloja: pää ja torso olivat ihmisen kaltaisia mutta jalkojen tilalla näillä oli pyrstöt. ”*Aivan kuten vesi elementtinä, myös noihin vetten neitoihin on liitetty veden kaksijakoinen luonne: vesi on toisaalta raikas, puhdistava, kaunis elementti – toisaalta taas pelottava, luotaantyöntävä ja kuolettava.*” (avatv.fi). Andersen ei koskaan myöntänyt suoraan käyttäneensä saduissaan tiettyä myytin mallia, mutta Mortensenin mielestä yhteys vanhaan oraaliseen kulttuuriperimään on selvä. Myyttiä mukailevassa Andersenin sadussa vastaparia edustaa jo tämä taruolento, hahmo joka on puoliksi ihminen ja puoliksi eläin. Sadussa vedenalaiset ovat siten pikemminkin luontokappaleita tai olentoja, yhdistelmiä näistä kahdesta vastakohdasta kun taas Disneyllä realismi on muokannut Arielia lähemmäs inhimillistä muotoa. Toisaalta taas Walt Disneyn henkilökohtainen kiinnostus luontoon ja eläimiin on saattanut osaltaan vaikuttaa siihen, miksi tarina ylipäänsä on valittu adaptoitavaksi.

Sadusta merenneidon kuvittelee tavallisen kokoiseksi ja kauniiksi, haaveilevaksi ja sisäänpäin vetäytyväksi murrosikäiseksi olennoiksi, joka vastaa toki tytön hahmoa. Disney on muokannut hänestä impulsiivisen, yliluonnollisen (joka toki sinänsä sopii kuvaan) suurisilmäisen, kapealanteisen ja täydellisen kurvikkaan super-barbie-nuken, joka huutaa elokuvassa isälleen olevan jo kuusitoistavuotias eikä mikään lapsi siis enää. Naiselliset muodot tukevat toki tätä, mutta Arielin todellinen kypsyys tulee silti ilmi käyttäytymisessä eikä hän olekaan vielä nainen. Vaikka ymmärtää kulttuuriset ja tekniset syyt miksi pienen merenneidon fyysistä ulkomuotoa on sovitettu Disneyllä sadusta poikkeavaksi, on tällä tiivistetty persoonaltaan viehättävää ja ihastuttavaa hahmoa. Bacon kuitenkin kertoo tämän ”--*suhteellisen pidättyvän henkilön fyysisemmäksi, toiminnallisemmaksi ja ekstrovertimmäksi*” (2005, 126) muuttamisen olevan ilmeisen yleinen pakko. Alkuperäistä kirjallisuutta täytyy tiivistää elokuvaan ja

korostaa esimerkiksi hahmojen ilmeitä ja intonaatioita, sillä vaikka mielentilaa voidaan kirjallisuudessa kuvailla monta sivua, täytyy se sama näyttää elokuvassa muutamassa sekunnissa. Pienen merenneidon ollessa hämmästynyt kaikesta lähes jatkuvasti niin sadussa kuin elokuvassakin, on sen kertominen kirjan sivuilla hyvin erilaista kuin ruudulla näyttäminen. Elokuvassa hämmästyneisyys pitää näyttää suurentuvilla silmillä ja suun loksahduksilla auki, animaation tyyliin sopivasti ehkä vielä koomisemmin ja suuremmassa mittakaavassa kuin muissa elokuvan lajeissa. Disneyn Ariel tällä vain onnistuu kadottamaan Andersenin pienestä merenneidosta herkkyyttä ja aitoa ihmetystä maailman menosta ja hänestä saa helposti naiivin ja peräti tyhmän kuvan. Ariel uskoi selvästi epäluotettavaan Ursulaan, joka huijasi häneltä äänen kertomalla, etteivät miehet maanpäällä edes välitä paljon puhuvista neidoista sekä luotti hyvätarkoittavan ystävänsä lokki-Joonatanin tietoihin ihmisistä. Vaikka maanpäälle päästyään Arielin tapaa harjata tukkaa haarukalla ihmeteltiin ja näytettiin mitä välineellä todellisuudessa tehdään, hän silti uskoi Joonatanin ohjeistukseen mieluummin ja jatkoi toimintaa.

Molemmissa versioissa merenneito on kuitenkin rohkea, yritteliäs ja aktiivinen neito. Ei sovi unohtaa hänen sankaritarmaisuutta pelastaessaan prinssin ensin merestä ja sen lisäksi vielä sadussa hän mieluummin kuolee prinssin sijasta ja elokuvassa yrittää estää tätä vihkimästä paholaista. Toimintaa ei motivoi pelkästään rakkaus, vaan molemmissa tarinoissa on neidolla kaksoistavoite liittyen inhimillisyyteen, versioissa on vaan korostettu tätä eri määrää. Molemmissa versioissa persoonan kiinnostus kaikkeen ihmisyyteen liittyvään tulee silti esiin ennen romanttisen rakkauden kaipuuta. Rakkaus sinänsä määrittäyty Mortensenin mukaan erilailla kun kyse ihmisestä ja tässä tarkemmin naissukupuolesta tai naaraseläimestä. Eläin toimii vaistojen varassa ja rakkaus on tälle yhtä kuin luonnollinen seksuaalinen käytös, joka johtaa suvun jatkamiseen. Disneyllä tämä oli hienovaraisesti mutta täysin selkeästi nähtävissä esimerkiksi *Bambissa* (1942), jossa puput viettelevät toisiaan sekä *Kaunottaressa ja kulkurissa* (1955), jossa komeaa *Kulkuri*-koiraa viekoitellaan. Seksuaalisuus ei Andersenin sadussa eikä edes Eriksenin tekemässä patsaassa varsinaisesti tule ilmi vaikka neito onkin yläosattomissa, vaan on Mortesenin mielestä jälkikäteen kulttuurisesti rakennettu mielikuva seksuaalisesta merenneidosta. Elokuvassa eläimellinen seksuaalinen vaisto on pyritty häivyttämään

pois ja sen sijaan ”vanhan” Disneyn tyyliin naisen hyvyys ja kunnioitettavuus osoitetaan siveellisyydellä ja viattomuudella. Tosin Ariel näyttäytyy jo flirttailevana ja lanteillaan keimailevana neitokaisena, mikä on nähtävissä osoituksena siitä, kuinka naiskuva oli muuttumassa sen ajan kulttuurissa. Merennoitakin kehottaa häntä käyttämään miehen saamiseksi kauneuttaan ja vartalonkieltä. Lisäksi merenpinnalle ensimmäistä kertaa ihmisenä nouseva Ariel ponnahtaa hyvin seksikkäästi selkä kaarella, rintakehä kohoillen ja tukka heilahtaen taakse. Ensisuudelman tullessa ajankohtaiseksi ja tunnelman ollessa sopiva elokuvassa lauletaan jopa toisen haluamisesta. Amy M. Davis on kirjassaan *Good Girls and Wicked Witches: Woman in Disney's Feature Animation* (2006) sukeltanut Disneyn satu-maailmaan ja tutkinut nimenomaan naiseuden ilmentymiä animaatioissa, joissa päähenkilönä ei ole pelkästään nainen vaan myös ihmishahmo. Hän pyrkii arvioimaan ovatko naishahmot tyypillisiä alkuperäisten tekstien ajalle sekä nykypäivän länsimaalaiselle kulttuurille.

Andersenin saduissa henkii hänen pyrkimyksensä osoittaa jokaisen mahdollisuus mihin vain kansallisuuteen, sosiaaliluokkaan tai uskontoon katsomatta. Lähtökohdat eivät sulje lopputulemaa. Kun Disney julkaisi *Pienen Merenneidon* 1989, oli Amerikassa juuri nähtävissä alkava muutos naiskuvan esittämisessä. Adamsin mukaan Hollywoodissa nainen oli esitetty aiemmin alisteisena miehelle ja pyrkivän saavuttamaan avio-onni, kun nyt nainen alkoi sallitusti haluta muitakin asioita, jotka parantaisivat hänen elämänsä. Toki elokuvissa nainen aina kuitenkin rakastui, avioitui ja sai lapsia, mutta näitä ei esitetty hänen todellisena tavoitteenaan vaan kokonaisuus lopulta ikään kuin lokshti paikoilleen. Muutos oli kokonaisvaltainen sikälikin, että Disneyllä oli nähtävissä nousua myös naisjohtajuudessa ja suosittujen naistähtien ääniä haluttiin käyttää esittämässä animaatioiden naishahmoja. Samaan aikaan Disneyllä sisäistettiin syvemmin käsityksiä ja arvoja erilaisuuden hyväksymisestä, tasa-arvosta ja oikeudenmukaisuudesta. *Pieni Merenneito* toimi ”uuden” Disneyn ensityönä ja suunnannäyttäjänä, jossa Adamsin mukaan vahvat, itsenäiset ja älykkäät sankarittaret voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: ”Prinsessa”, hahmo joka kävi perustavanlaatuisen muutoksen aiempaan nähden, ”Hyvä tytär”, joka oli uusi kategoria Disneylle mutta tuttu satumaailmalle sekä ”Kova mimmi”, joka erosi täysin Disneyn tavanomaisesta

naishahmosta (emt., 175).

Ariel omalla tavallaan tarinan eri vaiheissa sopisi kaikkiin kategorioihin, mutta on eittämättä silti Prinsessa. Prinsessa joka etsii seikkailuja ja tekee töitä tavoittaakseen unelmansa. Poiketen täysin Andersenista, joka usein yritti saduissaan varoittaa lapsia maallisesta turhuudesta, Ariel on kovin materialistinen. Vaikka Ariel on jo sinänsä ylempiarvoinen kuninkaan tyttärenä, on meren rikkaudet mitattavissa erilailla kuin maanpäällä. Merennoidan tarjotessa Arielille jalkoja vaihtokauppaa vastaan, Ariel luulee, ettei hänellä ole mitään maksuksi kelpaavaa. Hän haaveilee vaurastumisesta ja maallisen elämän tarjoamista tavaroista ja rikkauksista. Sadussa kaikki merenneidon sisarukset päätyvät matkoillaan siihen, että vaikka ihanuutta meren pinnalla onkin, on meri silti maata parempi paikka heille. Elokvassakin muut hahmot yrittävät vakuutella Arielille, että elämä vedenalla on ellei jopa yhtä niin ainakin tarpeeksi hyvää ja hänen tulisi hyväksyä elämänsä näin. Pahimmillaanhan ihminen saattaa tappaa ja syödä kalan. Ariel on kuitenkin valmis vaikka riskeeraamaan henkensä löytääkseen rakkauden. Davisin mukaan tämä viittaa vielä vanhaan Disneyn naiskuvaan, mutta uutta ja positiivista naisen esittämisessä on ”--neidon halu pelata elämän uhkapeliä, määrätietoisuus päättää omista asioistaan ja tapa pyrkiä asettamiinsa tavoitteisiin--.” (emt., 181).

Myös muiden tärkeiden henkilöahmojen adaptoinnissa elokuvaan on tehty suuria muutoksia. Sisaruksilla on suuri rooli sadussa mutta heidän koko olemassaolonsa on kovin typistettyä elokuvassa. Sadussa isä ei ole kovin tärkeä hahmo ja äiti puuttuu tarinasta kokonaan, joten pieni merenneito näyttäytyy kansansaduille tyypillisenä orpohahmona. Merenkuningas tosin on folkloressa yleisesti tunnistettava hahmo, josta kreikkalaisen mytologian meren jumala Poseidon on varmasti tunnetuin mutta paikantuu suomalaistenkin muinaistarustosta veden ylin hallitsija Ahti. Suomalaista folklorea tutkineen Virtasen mukaan ”*Tarinoissa luonnonvoimat ja -ilmiöt esiintyvät kuulevina, näkevinä ja tajuavina olentoina, jotka voivat kostaa itseensä kohdistuvat loukkaukset.*” (1988, 276). Oman edun kannalta arvokkaat asiat kuten kalastajan saalis pyrittiin taata lepyttelemällä ja rukoilemalla haltia-väkeä. Uskomushahmoja käytettiin myös lasten tarkoitukselliseen pelotteluun, jotta he pysyisivät kaukana vaarallisista vesialueista.

Andersenin luomasta isähahmosta poiketen elokuvassa Kuningas Triton saa tällaisia piirteitä, hän on vahva ja voimakas persoona. Ursulan saadessa meren kuninkaan vallan ja atraimen, myös hän saa aikaan suuren myrskyn.

Äiti-hahmo puuttuu myös elokuvasta, mutta myöhemmin julkaistussa jatko-osassa *Pieni Merenneito3: Arielin tarina* (2008) Disney on luonut Arielille äidin mukailleen kreikkalaisen mytologian kuningatar Athenaa. Jatko-osassa paljastetaan miten Arielista on tullut äiditön ja miksi isä pitää ihmistä pahana. Sadussa olevaa viisasta ja vanhaa isoäitiä, jonka hahmo pohjautui täysin Andersenin omaan isoäitiin, ei ole koko elokuvassa. Sadussa hän tuntuu olevan merenneidolle läheisin koko perheestä, niin kuin Andersenille itselleenkin hahmo oli tärkeämpi kuin kumpikaan vanhemmista. Isoäiti pyrkii saamaan merenneitoa hyväksymään omat ”juurensa” ja viihtymään tyytyväisenä omana itsenään, niin kuin hän oli itsekin aikanaan hyväksynyt. Naisrooleista Merennoidan ja Ursulan merkittävin ero on toiminnan motiiveissa, samoin kuin Ursulahan edustaa elokuvassa myös toista naista. Sadussa prinssi kohtelee pientä merenneitoa alentavasti ja rakastuu johonkin toiseen ja onkin lopulta aivan toisarvoinen hahmo. Myös elokuvan prinssi Erik rakastuu toiseen, mutta hypnotisoituna, ei omasta tahdostaan ja mutkien kautta päätyy onnellisesti yhteen Arielin kanssa. Disneyn luomasta mieskuvasta saisi tehtyä kokonaan oman tutkimuksensa, mutta eräs huomio on tässä kohtaa pakko tuoda julki. Andersen puki satuihinsa omakuvansa esimerkiksi Rumana ankanpoikasena, kun Walt Disneyn tarinoiden miehet olivat hänen alter-egonaan Mikki Hiiren jälkeen usein joko fyysisiltä ominaisuuksiltaan komeita ja isoja tai vähintään luonteeltaan vahvoja miehiä. Ehkä kyseessä oli kuitenkin se ”parempi” maailma, jonka tuottamisesta Walt Disney haaveili, ja tavoite johon muidenkin tulisi pyrkiä.

4.2 Tunnistettava punainen lanka

Tarinan menestystekijöitä on eritellyt Ari Hiltunen teoksessaan *Menestystarinan anatomia, Aristoteles Hollywoodissa* (1999). Menestys Hollywoodissa perustuu toki usein sattumalle mutta Hiltusen mielestä monissa suosituissa tarinoissa on huomattavissa sama dramaturginen rakenne ja tietyt kerronnan elementit sekä katsojien

kokemusten ja mielihyvän tuntemusten yhteys näihin. Hiltunen kertoo, että dramaturgian ja tunne-elämyksen yhteyden oivalsi jo Aristoteles yli 2300 vuotta sitten legendaarisessa teoksessaan *Runousoppi*. Elämystä Aristoteles nimitti ”oikeaksi nautinnoksi” ja moniselitteinen kaava tämän tavoittamiseen on kuitenkin tiivistettynä: ”--hyvä tarina tuottaa mielihyvää.” (emt., 14). Kysymys onkin siitä, millaisista dramaturgisista elementeistä koostuu hyvä tarina. Adaptaation tekoprosessia tutkiessa Rauma ja Hyytiäkin olivat huomanneet rakenteen tärkeyden, ja ehdottivat materiaalin pilkkomista osiin ja taas uudelleen kasaamista. Kirjan rakenteelliset ja tarinan kulun järjestys ovat harvoin sellaisenaan siirrettävissä elokuvan dramaturgiaksi ja näillä kohdin sovitustyötä on tehtävä. Kuitenkin on sitten kyse nuotion äärellä kerrotusta kansansadusta tai kirjoitetusta romaanista tai Disneyn animaatioelokuvasta tarinassa on aina alku, keskiosa ja loppu. Monissa menestyneissä tarinoissa on huomattavissa 3-vaiheinen rakenne, jossa kulloisessakin vaiheessa pitää tapahtua tiettyjä jännitystä ja mielenkiintoa ylläpitäviä asioita. Jännitys-kirjailija John Grisham kertoo romaaniensa onnistuneen dramaturgian kaavan: *”On aloitettava niin vaikuttavasti, että yleisö tempautuu heti mukaan. Kirjan keskivaiheilla on ylläpidettävä kerronnallista jännitettä, tapahtumat on pidettävä liikkeellä. Lopun on oltava niin vastustamaton, että ihmiset valvovat koko yön päästäkseen kirjan loppuun.”*, (emt., 13). Hiltunen mukaan kirjoittaja tällaisen menestyksen kaavan oivaltaessaan, voi pukea sen saman aina uuteen tarinaan ja *”Lukijat puolestaan odottavat toivotun tunne-elämyksen uusiutumista ja ostavat toiveikkaina uuden romaanin kirjoittajalta, joka on tällaisen elämyksen aikaisemmin onnistunut tuottamaan”* (emt., 13).

Hiltunen kirjoittaa onnistuneen dramaturgian olevan keino päästä mielihyvän lopputulokseen, joka on kaikkien tarinoiden universaali tavoite. Sitä parempi tarina on, mitä enemmän tunne-elämyksiä se tuottaa ja *”Mitä intensiivisemmin tarina meille tuon elämyksen antaa, sen suurempi on tyydytyskin.”* (emt., 223). Mielihyvän aikaansaaneen pariin lukija tai katsoja palaa uudelleenkin. Bacon sekä Altman kirjoittavat siitä, kuinka katsojalla on aina jokin ennakkokäsitys siitä, mitä hän tulee näkemään. Odotuksia voi olla elokuvan tekijöiden, lajityypin tai näyttelijöiden kannalta tai siitä, mitä on etukäteen tarinasta kuullut. Mentäessä katsomaan kirjallisuudesta sovitettua elokuvaa on

ennakkokäsitys luonnollisesti hyvin vahva, mikäli alkuperäinen tarina on tuttu ja jo pelkästään lajityypin ollessa niinkin tuttu suurelle yleisölle kuin Disneyn animaatioelokuva, on ”--katsojalla valmiiksi paljon tietoa siitä, millaisia henkilöt ovat ja millaisia tapahtumia ja moraalisia asetelmia on odotettavissa.”, (Bacon 2000, 100).

Suurin osa Disneyn animaatioista alkaa satukirjan avaamisella, jolla ikään kuin viitataan jo siihen, että kerrotaan vanhaa satua. Alkukuvissa näkyy myös aina Prinsessa Ruususen linna sekä huomattava määrä maagista keijupölyä sekä 'Walt Disney' ilmaan kirjoitettuna. Sadussa merenneidon oma tarina alkaa verkkaalleen ja suhteellisen myöhään. Andersen johdattelee ensin syvälle meren miljööseen ja perheen muihin jäseniin sekä vedenalaisiin puuhiin ja myytteihin. Hiljalleen ja varovasti korostetaan kenen tarinasta oikeastaan onkaan kyse. Tarina jatkuu pitkään kertoen mitä pikku prinsessat tekevät vuoroin veden pinnalle päästessään ja keskittyy kuvaamaan merenneidon kaipuuta tehdä samoin, kunnes hänen vuoronsa koittaakin. Hän näkee uskomattomia asioita ja pelastaa upean prinssin myrskystä. Tämän jälkeen merenneito ihastuksissaan nousee vedenpintaan yhä uudelleen kaihoisasti tarkkailemaan eikä osaa nauttia enää merenväen puuhista ja pidoista.

Itse elokuva alkaa merenpäällisellä maisemalla näyttämällä suurta laivaa, joka painuessaan syvemmälle aaltoihin hätyyttää kalat karkuun. Merimiehet touhujensa lomassa alkavat kertoa tarinoita meren alla elävästä kansasta. Vedenalaiseen maailmaan päästään nopeasti siirtymään haaviin kiinnijääneen kalan päästessä helpottuneena vapaaksi. Prinsessojen konsertti on alkamaisillaan eikä päätähteä näy. Arielilla on muut puuhut mielessä uidessaan kalaystävänsä Pärskyn kanssa tutkimaan haaksirikkoutuneen laivan jäämistöä. Disneyn animaation edustaessa eräänlaista valtavirtaelokuvaa, on sen kerronta Baconin mukaan hyvin tavanomaista. Katsojan ennakkokäsitystä aletaan säädellä välittömästi sillä, ”--kuinka paljon ja kuinka nopeasti hänelle annetaan tietoa henkilöistä, heidän taustoistaan ja tarinan lähtötilanteesta.”, (Bacon 2000, 100). Erityisesti henkilöhahmot tuodaan esille hyvin perusteellisesti jo elokuvan alussa. Niin sadun kuin elokuvankin suurin anti aloituksessa on kuitenkin se, että vastakkainasettelu vedenalaisen ja merenpäällisen maailman välillä on selvä. Tarinankerronta satukirjassa ja animaatioelokuvassa on vain niin erilaista, että asiat on ehkä helpompi tuoda esille eri

järjestyksessä. Päähenkilöiden tullessa esiin elokuvassa nopeammin kuin kirjassa perustuu sille, että kuvakerronta on luonnollisesti nopeampaa: Andersenin kirjoittaessa alussa pitkälti ympäristöstä voi saman näyttää elokuvassa parilla liikkuvalla kuvalla veden pinnasta alaspäin ja sisälle linnaan.

”Kun valtavirtaelokuvassa tarina on saatu kunnolla käyntiin, se etenee pitkälti päähenkilöiden, heidän rakastettujen, apureidensa ja vastustajiensa joko yhteen sopivien tai sitten keskenään ristiriitaisten motivaatioiden sekä niiden synnyttämän toiminnan varassa.”, kirjoittaa Bacon (2000, 104). Hahmoilla on jotkut päämäärät mihin pyrkivät ja jotka motivoivat heitä toimimaan siten, että tavoittaa sen lopulta. Tarinaa voi pitkittää esimerkiksi sillä, että toiminta keskeytyy monesti, taikka hahmoilla on loputtomia kommunikointivaikeuksia. Animaatioelokuvalle yleensäkin on hyvin tyypillistä, että hahmoille sattuu ja tapahtuu uskomattomia huvittavia kommelluksia. Andersenin satu taas on suhteellisen vakavahenkinen tarina ja tapahtumat sen mukaisia ja tuntuja. Pieni merenneito haaveksii ihmisyydestä ja prinssin rakkaudesta ja isoäiti suorastaan ruokkii prinsessan levottomuutta mystisillä uskomuksillaan. Viimein merenneito kerää kaiken rohkeutensa ja päättää toimia pelottava merennoita apunaan. Matka noidan luo on kammottava, mutta neidon tahto on kovempi ja hän on valmis antamaan vaikka kielensä ja kärsimään kivuliaiden jalkojen kanssa. Pian hän on prinssin luona maanpäällä, seisoo omilla jaloillaan mutta vailla perhettä ja ääntään, tarkoituksenaan tulla rakastetuksi ja sitä kautta päästä osalliseksi ihmisten onnesta kuolemankin jälkeen.

Merenneito ja prinssi tutustuvat linnassa, neito puetaan uusiin hienoihin vaatteisiin ja hän tanssii prinssilleen. Jos intertekstuaalisiin kytkentöihin haluaa lukija lähteä, saattaa hän muistaa, että Andersen on kirjoittanut tunnetun sadun *Keisarin uudet vaatteet*, jonka tarinan myötä sadun nimestä on tullut metafora hyväuskoisten huijaamiselle. Pieni merenneito ja prinssi käyvät yhdessä ratsastamassa ja kiintyvät toisiinsa. Prinssi tuntee lempeyttä ja ihastuneisuutta häntä kohtaan, mutta rakastuu toiseen tyttöön, jonka luulee pelastaneen hänet myrskystä ja vie tämän vihille. Pienen merenneidon sisaret luopuvat valkoisista pitkistä hiuksistaan noidalle saadakseen vaihtokaupassa veitsen, jolla pieni merenneito voisi tappaa prinssin ja saisi näin takaisin kalanpyrstönsä. Merenneito ei tätä

voi kuitenkin tehdä rakastamalleen ihmiselleen, valitsee kuolla prinssin sijasta, syöksyy laivasta mereen ja tuntee jäsentensä hajoavan vaahdoksi. Yhtäkkiä häntä vastaan tulevat ilman tyttäret, jotka vievät hänet kohti Jumalan aurinkoa.

Elokuvan juonessa on samanlaisia elementtejä ja hetkiä kuin sadussa. Yllättävän paljon on lopulta pystytty pitämään mukana sovituksessa tai ainakin pyritty muokkaamaan tarinaa niin, että tilanteet ja tapahtumapaikat vaikuttavat tarpeeksi tutuilta. Disneyn animaatiossa on satuun nähden tietysti se ero, että merkittäviä asioita voi kertoa laululla. Toisaalta sekin sopii hyvin mukailtaessa Andersenin runollisesti kuvaamia tunneskaaloja. Elokuvan Ariel laulaa ihmisyyden toiveesta ja rakkauden kaipuusta. Samoin kuin sadussa hän on pelastanut prinssi Erikin myrskystä, ja tapahtuma on vain entisestään voimistanut hänen haaveitaan. Päätöstä toimia unelman eteen helpottaa iso riita isän kanssa ja merennoidan Ursulan tarjoama apu asiassa. Sadussa keskustellaan tietävän isoäidin kanssa kun elokuvassa riidellään isän kanssa. Molemmat tilanteet kuitenkin johtavat samaan nuoren neidon itsenäiseen päätökseen ja merennoidan tarjoaman avun luo. Matka noidan luo on elokuvassa yhtä kammottava kuin sadussa ja Ariel kerää rohkeuttaan toimia. Saadakseen haluamansa on tehtävä töitä ja koettava kamaliakin asioita. Noidan kanssa tehty vaihtokauppa on sama, lukuun ottamatta poistettua konkreettista kielen leikkaamista ja kipua uusissa jaloissa, joita elokuvan tekijät eivät halunneet sisällyttää lasten elokuvaan. Sen sijaan Ariel maagisesti laulaa äänensä simpukkaan ja juo taikajuoman, joka tekee hänet ihmiseksi. Poikkeavinta filmatisoinnin tilanteessa on merenneidon motiivi ihmisyyteen. Se on pelkästään saada rakkaudelleen vastakaikua ja maallisia rikkauksia eikä niinkään kuolematon sielu. Noidalla myös on toiminnalleen eri motiivit: hän haluaa lopulta meren vallan ja aikoo käyttää hyväksi Arielilta saatua ääntään suunnitelmassa.

Eläinystäviensä avulla Ariel pääsee rantautumaan haparoivilla jaloillaan. Prinssi löytää tämän ja kutsuu linnaansa. Ariel ja Erik tutustuvat, neito puetaan hienoihin vaatteisiin, he matkustavat hevoskärryillä ja tanssivat torilla: kaikki samaa yhdessä puuhastelua kuin sadussa. Animaatioelokuvan komiikkaa on käytetty paljon kohtauksissa, joissa prinssi ja Ariel lähentyvät. Tilanteet aina loppujen lopuksi viittaavat satuun jollain tavalla: esimerkiksi Sebastian-ravun eksyminen linnan kokin käsiin ilmaisee sitä, kuinka

eri maailmoista merenväki ja ihmiset tulevat. Ursulan loitsun mukaan kolmen päivän määräajan sisällä nuorten suudelma ja rakastuminen ovat lähellä, mutta noidan lakeijat tuhoavat suunnitelmat. Ursula ilmestyy paikalle valepuvussaan ja tekeytyy Erikin pelastamaksi neidoksi Arielin äänen omaavana. Erik on kuin hypnotisoitu äänen voimasta ja haluaa välittömästi Ursulan kanssa naimisiin laivalla. Ariel on murtunut, mutta eläinystävänsä saavat vihiä kuka morsian oikeasti on ja vaikka he tekevät kaikkensa kertoakseen totuuden ja ehtiäkseen väliin, se tapahtuu liian myöhään ja taika murtuu. Sadussa merenneidon sisaret yrittävät auttaa neitoa kun taas elokuvassa kuningas luopuu kruunustaan, jotta Ariel saa olla vapaa. Sadusta täysin poiketen elokuvassa seuraa vielä taistelu, jossa Erik ja Ariel yhdessä kukistavat noidan ja kuningas saa valtakuntansa takaisin. Isä taikoo tyttärelleen jalat ja antaa hänelle vapauden olla ihminen ja mennä prinssin kanssa naimisiin.

4.3 Happily ever after?

Yksi vahvimista teemoista Andersenin sadussa on kaipuu maailmaan, johon ei kuulu. Andersen kirjoittaa paljon pienen merenneidon pohdinnoista ja toiveista kokea inhimillisempää elämää. Merenneitoa kiinnostaa ihmisten maailma ja prinssi, mutta rakkauttakin voimakkaampana motivaattorina maallistumisessa toimii mahdollisuus saavuttaa kuolematon sielu. Pieni merenneito ei tahdo elää ainoastaan meren tarjoamaa kolmeasataa vuotta ja muuttua sitten vaahdoksi, vaan hän haluaa päästä nauttimaan ihmisten taivaan tarjoamasta kuoleman jälkeisestä elämästä. Isoäidin ja merennoidan kertomusten mukaan saadakseen kuolemattoman sielun hänen pitää rakastaa ja tulla ihmisen rakastetuksi. Merennoita vaatii peruuttamattomassa sopimuksessaan, että prinssin pitäisi rakastua niin voimakkaasti, että hän jopa unohtaisi äitinsä ja isänsä. Tällainen sitoutuminen saattaa lapselle sadun kuulijana tuntua jo aivan mahdottomalta ajatukselta, mutta merenneito vielä kuvittelee sen olevan mahdollista. Merenneito on valmis uhrautumaan ja luopumaan paljosta toteuttaakseen unelmansa, jossa rakkaus on oikeastaan vain ainut luultu keino saavuttaa se, mitä todella halutaan. Bacon esittelee kirjallisuuden ja elokuvan suhteista kirjoittaneen Carolyn Andersonin huomion sovittamisen tyypillisesti johtavan ”--tunteisiin keskittymiseen pohdiskelun sijasta,

rakkausteeman suurentamiseen, taipumukseen kohti onnellista loppua--” (Bacon 2005, 126). Disneyn Pienessä Merenneidossa kuolematon sieluhaave ei ole kovin tärkeä, vaan Walt Disneyn vuosikymmeniä sitten tehneen toivomuksen mukaan Disneyn tarinassa keskitytään merenneidon ja prinssin suhteeseen.

Tarinoiden erilaiset loppuratkaisut korostavat omia teemallisia mielikuviaan, ja Disneyn Pienen Merenneidon tekijät ovat sanoneet, että nimenomaan loppuhuipennuksessaan he ovat poikenneet eniten Andersenin versiosta (dvd-lisämateriaali, 2006). Elokuvan lopussa kuningas ymmärtää viimein, että hänen on päästettävä tyttärensä vapaaksi ja hän taikoo Arielin ihmiseksi, jotta tämä voi naida prinssinsä. Nuoren naisen itsenäistymisen myötä kuningas joutuu kuitenkin luopumaan tyttärestään ja Ariel perheestään. Loppu tuottaa samalla onnea ja ikävää, kun romanttinen rakkaus voittaa isällisen rakkauden. Rannalla seisovat Ariel ja Erik hymyillen vilkuttavat hyvästit ainakin toistaiseksi aaltoihin Tritonille ja meren ystäville. Sadun lopussa pieni merenneito ei saa prinssiä eikä perhettään takaisin ja aluksi luullaan, ettei hän saa kuolematonta sieluakaan. Elokuvan tekijöiltä on jäänyt ilmeisesti sadun lukeminen kesken, sillä he uskovat, että *”Andersenin tarinan lopussa merenneito muuttuu merenvaahdoksi, jonka ilman tyttäret heittävät menemään.”* (dvd-lisämateriaali, 2006). Sadussa merenneito tuntee jäsentensä hajoavan vaahdoksi, mutta sitten hän ei enää tunnekaan itseään kuolleeksi.

”Hän näki kirkkaan auringon, ja hänen yläpuolellaan leijaili satoja, läpinäkyviä, ihania olentoja; hän näki niiden lävitse laivan valkoiset purjeet ja taivaan punertavat pilvet. Niiden äänet soivat kuin hienonhieno sävel, niin vieno ettei ihmiskorva sitä kuullut; eihän ihmissilmä niitä voinut nähdäkään. Ne leijailivat läpi ilman oman keveytensä varassa, siipiä ei niillä ollut. Pieni merenneito näki, että hänelläkin oli nyt samanlainen ruumis, ja hän kohosi ylemmäksi ja ylemmäksi meren vaahdosta.” (Andersen 1981, 158).

Ilman tyttäret (joilla on oma myyttinen perinteensä) siis menevät merenneitoa vastaan, ja kertovat omasta elämästään. He tekevät kolmesataa vuotta niin paljon hyvää kuin voivat, kuten tuovat vilvoitusta lämpimiin maihin ja levittävät kukkien tuoksua, saavat kuolemattoman sielun ja pääsevät osallisiksi ihmisten ikuisesta onnesta Jumalan valtakunnassa. Heidän työikänsä lyhenee aina kun näkevät hyvän lapsen, joka tuottaa vanhemmilleen iloa ja on heidän rakkautensa arvoinen kun taas tottelemattoman lapsen

näkeminen saa Jumalan lisäämään koetusvuosia. Nyt merenneidolle annetaan mahdollisuus saavuttaa unelmansa kuolemattomuudesta ilman tyttärenä. Niin hän korottaa kätensä Jumalan valoa kohti ja tuntee kyynleet ensi kertaa silmissään.

Disneyn animaatioille tyypillinen onnellinen loppu tarkoittaa ongelmien ratkaisua siten, että ne saattavat päähenkilön onnelliseksi toiveidensa toteutuessa. Paha saa palkkansa ja loput miellyttävät hahmot seuraavat tyytyväisinä vieressä päähenkilön onnea. Tarinan lataus on hyvin positiivinen. Disneyllä sadun lopun uhriajatusta pidettiin liian kolkkona. Bettelheimin tulkinnan mukaan Andersenin tunnetut sadut eivät täytä aidon sadun tuntomerkkejä, vaan ovat pikemminkin kauniita mutta surullisia kertomuksia. Hänen mukaansa niissä ei välity sadun lopulle ominainen lohdun tuntu. Ylimartimo kertookin, että yleensä kun esitellään Andersenin surullisen lopun satuja, joita on useita, esimerkkinä on usein tämä merenneidon kertomus, jossa naispuolinen päähenkilö kuolee. Sadun lopussa avautuva iäisyysnäky ei ole ilmeisesti nykypäivänä riittävän lohdullinen. Ehkä ”kuolematon sielu” ei tunnu nykyajan lapselle konkreettiselta unelmoinnin kohteelta. Vanhoissa saduissa kuolema näyttelee vain yhtä tapahtumaa muiden joukossa ja on siksi hyvin luonnollinen osa kokonaisuutta. Ylimartimon mukaan Andersenin Pienen merenneidon ajan kontekstissa kuolema oli luonteva osa niin elämää kuin kaikkea kirjallisuutta ”--senaikaisen Euroopan sosiaalisten olojen ja henkisen ilmapiiirin perusteella.” (2005, 101).

Virtanen kirjoitti jo yli 20- vuotta sitten, että ”Nykyajan teollistuneessa yhteiskunnassa on mahdollista kasvaa aikuiseksi näkemättä koskaan kenenkään kuolevan.” (1988, 124). Sairaalakulttuuri on muuttanut kuoleamisen tapaa vähemmän julkiseksi ja yksinäiseksi. Vaikka kuolema edelleen onkin yhtä luonnollinen asia kuin syntyminen ja eläminen, sitä kauhistellaan kulttuurissamme ja siihen liittyvät käytännön asiat ja tunteet ovat raskaita aikuisille. Vanhemmat kokevat, että lapsia on suojeltava ahdistavalta asialta eikä siitä osata keskustella lapsen termein. Alle kouluikäinen käsittelee kuolemaa ajatuksella, että toinen on vain mennyt hetkeksi muualle. Pienelle lapselle esimerkiksi aikakäsitykset viikko ja kuukausi tarkoittavat samanmittaista aikaa ja on vaikea ymmärtää, ettei joku aivan oikeasti tule enää takaisin. Sadut ovat hyvä tapa lähestyä negatiivisia ja ahdistavia asioita kuten kuolemaa ja ne valmentavat lasta kohtaamaan tapahtumia, joita

elämässä joka tapauksessa tulee vastaan ennemmin tai myöhemmin. Mediatekstit eivät esitä ainutta roolia tunteiden sosialisatiossa vaan kulttuuriympäristö ja lähiyhteisön mallit (ihmiset) ovat toki ensisijaisia median mallien tulkintatapojen suodattimia. ”*Mitä samansuuntaisempia ovat kasvuympäristön ja median mallit, sitä voimakkaammin median mallien on mahdollista vaikuttaa.*”, valottaa Mustonen (2009, 139). Mediasta yleisempiä omaksuttuja tunneilmaisun kaavoja ovat esimerkiksi osanotto suruun ja riemun sekä voiton tuuletukset. Tämä annettu informaatio saa sitä suuremman merkityksen mitä vähemmän kokemusta itse asiasta tulkitsijalla on.

Bettelheim siis kritisoi Andersenin tarinoita nimenomaan loppuratkaisun vuoksi. Hänen mukaansa satu ei pysty täydentämään tarkoitustaan vahvistaa lasta kohtaamaan elämän koettelemuksia, mikäli sadussa ei toteudu pelastuksen ja lohdun tuoma onnellinen loppu. Kasvatuksellisesta näkökulmasta Andersenin satuja tutkineet ovat Ylimartimon mukaan pohtineet juuri surullisen lopun ongelmaa. Lapsi saattaa tuntea pahaa mieltä siksi, ettei kaikista tekemistään uhrauksista huolimatta neito saakaan prinssiä lopussa. Ylimartimo huomauttaa satututkija Sheldon Cahsdanin avulla, että vaikka onnellinen loppu tosissaan vakuuttaa ja vaikuttaa psykologisesti, on se silti hetkellinen ja nopeasti ohi. Samaa kirjoittaa Mustonen median mielialavaikutuksista, jotka useimmiten ”--ovat tilannesidonnaisia ja ohimeneviä. Pitkäaikaiset mediavaikutukset ovat monien persoonallisuus- ja ympäristötekijöiden summa.” (2009, 140). Kuitenkin, ”*Ne tunteet ja yllykkeet, jotka on voitettu onnellisella lopulla eli noidan katoamisella, epäilemättä palaavat. Sadun taika vaikuttaa yhä uudestaan ja lapsi kykenee taas hallitsemaan itseään vaivaavat yllykkeet.*” (Ylimartimo 2005, 102). Andersenin sadun taika saattaa vaikuttaa pitkäänkin, nimittäin se suurin merkitys, jonka sadun loppuratkaisu tuo esiin, on sen kiinnittyminen fiktiivisen tarinan ulkopuolelle suoraan perhe-elämään, kotiin ja eettiseen käyttäytymiseen. Andersenin myyttisessä sadussa vastakohtat vedenalainen ja maanpäällinen tarkoittavat itse asiassa vastakohtia hyvää ja pahaa. Merenneidon ja ilman tyttöjen tarina tarjoaa lapselle mahdollisuuden osallistua sadun kulkuun ja valita ovatko he itse hyviä vai pahoja. Jos lapsi päättää olla hyvä ja käyttäytyy vanhempiaan kohtaan sillä tavoin ja ilman tyttäret tämän näkevät, he saavuttavat kuolemattoman sielun nopeammin. Jos lapsi päättää olla paha ja käyttäytyy huonosti, joutuvat ilman

tyttäret ja nyt myös pieni merenneito tekemään töitä pidemmän aikaa. Mortesenin mukaan Andersenin sadun hyvän reitin valitsijat ovat todellisia kristinuskon suorittajia. Lapselle annetaan sadussa suorastaan jumalallinen valta kontrolloida pahuutta. Kuka lapsi ei haluaisi käyttäytyä parhaansa mukaan, jos se kerran lopettaisi sankarittarien kärsimyksen?

Kun ”--vastuu merenneidon sielusta ja odotusajan pituudesta jää lopulta lapsen harteille.”, se kuvastaa Ylimartimon mukaan ”--ajan kasvatuserityksiä, joka hyvästä tarkoituksestaan huolimatta saattoi lapsen kannalta olla jopa melkoisen julmaa.” (2005, 101). Hän silti muistaa itse sadun lapsena kuulleessaan ajatelleen ei kauhulla kuolemaa, vaan sitä että pienen merenneidon täytyy odottaa niin mahdottoman pitkä aika, kuin 300 vuotta, että saisi kuolemattoman sielun. Bettelheimin ja Ojasen mukaanhan kuolema käsitetään saduissa joko ennalta määrättyinä surullisena välivaiheena tai voitettavana esteenä, josta seuraa ratkaisujen sarja kohti suurempaa kasvua taikka epäonnistumisen tunteena, kun kuolemaa kohtaavat sellaiset, jotka tyhmyyttään ryhtyivät liian varhain tai liian vaativiin tehtäviin. Joka tapauksessa surua ja kuolemaa kuvaavat sadut tällöin edistävät lapsen kehitystä ja kasvua, ne opettavat ettei suruun saa takertua vaan elämässä on mentävä eteenpäin ja vain menettämällä jotakin itsestään voi kasvaa. Kärjistäen voisi päätellä, että satu antaa voimakkaamman tunnekokemuksen lapselle kuin elokuva, jossa tarjolla on vain siloteltua elämää.

Kriisitilanteetkin merkitsevät ”--aina jostakin luopumista ja jonkin uuden alkamista.” ja ”Kriisiin sisältyy aina mahdollisuus muuttumiseen, persoonan lujittumiseen ja eheytymiseen; siksi se auttaa minän kasvua ja uudenlaista elämän hahmottamista tai arvojen uudelleen järjestämistä.” (Ojanen 1980, 34). Sadun ja elokuvan kriisitilanne on ikään kuin se nuoren naisen kasvaminen, siirtyminen ajattelemaan ja tekemään isoja päätöksiä itse, vaikka toki rakastaa ja on vielä henkisesti kiinni perheessä ja vanhemmissaan. Bettelheimin mukaan sadusta lapsi saa ”--symbolisia viitteitä siitä, millä tavalla hän voisi parhaiten käydä käsiksi näihin ongelmiin ja kasvaa turvallisesti aikuisuuteen.” (1984, 15). Andersenin sadussa lapsen siirtymistä puberteetti-ikäiseksi, itsenäistymistä ja yksilöksi kasvamista sekä erkanemista vanhemmistaan kuvataan hienovaraisesti ilmaistuna. Sadussa ihmisen autonomiaan pyrkivä henkinen taistelu

ilmenee vaikeuksien kautta. ”Näitä ongelmia ovat sukupuolisen kypsyyden ja riippumattomuuden saavuttaminen ja itsensä toteuttaminen.”, jotka lopulta johtavat siihen, että ”Oman paikkansa elämässä voi saada ja omaksi itsekseen tulla vain omien tekojensa kautta.” (Bettelheim 1984, 174). Persoonallisuuden kehittyminen edellyttää lapsuudesta luopumista ja riippumattomuutta. Tarkoituksena ei ole osoittaa lapselle, että hän pärjää ja menestyy elämässä jos vain tulisi taitavammaksi, vaan että tämä sisäinen pienikin suuri kehitys vaikuttaa hänen kohtaloonsa. Disney näyttää kuvausta pidemmälle ja temaattisesti tärkeämpänä, kun lapselle tyypilliset toiveet alkavat osittain korvautua murrosikäisen seksuaalisillakin haluilla ja vanhempia ohjataan ”päästämään irti”. Disney onnistuu myös päättämään tarinansa niin, että sen jatkokehittelyt jäävät mahdolliseksi. Ensimmäisen elokuvan lopussa Arielin kasvu naiseksi kuvataan jo tapahtuneen kun hän miehensä rinnalla hyvästelee isänsä. Seuraavassa elokuvassa Ariel on äiti, ja kohtaa saman kiertokulun tyttärensä kanssa.

5 Disneyfikaatio

Tarinan transformaatioprosessia voidaan verrata kielenkäännöstyöhön. Käännös toimii vasta kun kääntäjä tai sanotaanko että *tulkitsija*, on pystynyt ottamaan tekstin haltuunsa niin syvästi, että voi uudelleen kirjoittaa sitä ylittäen sanasta sanaan kopioimisen. Niin adaptaatio kuin kääntäminen/tulkitseminen vaativat alkuperäistekstin ymmärrystä tietyssä ilmaisun kontekstissa ja vielä kykyä osoittaa ja ilmaista sen toisessa formaatissa. Adaptaatio toimii siten laajempaa hermeneuttisena tehtävänä, jossa pitää käydä vuoropuhelua moneen suuntaan: ajan, kulttuurin, mediamuodon ja muiden ratkaisevien tekijöiden välillä. Tässä luvussa pyrin luonnehtimaan adaptaation tehtävää ja tavoitetta sadun ja elokuvan välisessä maailmassa.

5.1. Menestystarinan resepti

Vanhat sadut ovat yleisölle entuudestaan tuttuja ja rakastettuja ja niiden tuoma mielihyvä halutaan kokea uudestaan valkokankaalla. Menestyskertomuksen olemus voidaan säilyttää suhteellisen samana, vaikka ilmaisuväline vaihtuukin. Hyvä tarina ei välttämättä perustu yllätyksen vetovoimaan, sillä entuudestaan tunnetut tapahtumat ja käänteet säilyttävät kyvyn tuottaa mielihyvää. Kuten folklorea tutkineet Siikala ja Timonen myös Hiltunen kirjoittaa siitä, kuinka viihdytysfunktion ohella saduissa käsitellään yhteisössä virinneitä yleisinhimillisiä toiveita ja pelkoja. Kansanperinteen ja siten myös sadun vitaliteetti riippuu juuri tästä, että pystyykö se ilmaisemaan kulttuurissa vallitsevia asenteita ja ongelmia. Vain sellainen satu elää, jolla on merkitystä yhteisölleen. Satujen aiheiden ollessa suhteellisen yhdenmukaisia kaikkialla maailmassa, voidaan väittää niiden heijastavan ”--yleistä käsitystä siitä, minkälainen on hyvä tarina.--Satujen dramaturgian, psykologian sekä moraalisen ja emotionaalisen sisällön tunteminen on tärkeää sille, joka haluaa ymmärtää ja kirjoittaa kertomuksia suurelle yleisölle.” (Hiltunen 1999, 66).

Matkusteleva ja romanttinen Andersen puki aikanaan näkemänsä ja kokemuksistaan saadut elämykset sanoiksi tarinoihinsa. 1800- luvulla kun Andersen kirjoitti tarinansa, vallitsi romantiikan aika, jolloin kaikelle unelmoinnille ja fantasioinnille oli enemmän

mahdollisuuksia sitä edeltäneeseen realismiin aikaan verrattuna. Romantiikan aikana järjen sijasta etualalla nousi tunteet ja taide kiinnostui unista, luonnosta, mystiikasta ja tarustosta. Myös kehittyvässä lastenkirjallisuudessa suosittiin voimakkaasti tunteisiin vetoavia teemoja, joiden ylittämättömänä mestarina voidaan Andersenä pitää. Hän lisäksi laajensi ylikuonnollisten elementtien yli satujensa lajityyppiä niin, että ne tavoittivat myös aikuislukijoita, jotka vielä vieroksuivat romanttisen sadun fantasiamaailmaa. Erään luokittelun mukaan saduista on poimittavissa kuoleman lisäksi muitakin realistisia, elämään viittaavia päämotiiveja, kuten luonto, lasten maailma, vastakkaiset sukupuolet, köyhyys ja nerokas inhimillinen työ. Andersen onnistui tarinoillaan koskettamaan erilaisia ja eri-ikäisiä ihmisiä kaikkialla kulttuureissa, niin kuin hän pyrki. Samaan pyrki aikanaan Walt Disney, joka pystyi Andersenin tavoin ja sanottakoon, että osittain jopa hänen avullaan ”--selvittämään menestyskertomusten tuottaman mielihyvän olemuksen ja ne dramaturgiset strategiat, jotka saavat sen aikaan--.” (Hiltunen 1999, 16).

Mediatutkija Veijo Hietala kirjassaan *Media ja suuret tunteet, Johdatusta 2000- luvun uusromantiikkaan* (2007) sanoo, että nykypäivänä elämme elämys- ja tunnekulttuurissa. Aikakausi pohjautuu Andersenin 1800- luvun romantiikan ajankuvalle tyypillisesti tunteisiin. Hietalan mukaan kulttuuri-ilmaston muuttuminen käynnistyi 1980- luvun jälkipuoliskolla, eli juuri silloin kun Disney julkaisi *Pienen Merenneidon*. Murros näkyi selvemmin medioissa, jotka heijastelevat kulttuurin ilmiöitä ja siinä tapahtuvia vaihteluita, mutta sen ”--vaikutus läpäisee koko länsimaisen kulttuurin tieteitä, taiteita, politiikkaa sekä maailmankuvaamme ja ihmiskäsitystämme myöten.” (emt., 6). Hietalan ja myös Harry Potter-ilmioon paneutuneiden kirjoittajien mukaan lämpimille tunteille, elämyksien kokemiselle ja fantasialle oli ja on nyt edelleen kulttuurista tilausta kaiken teoreettisuuden ja älyllisyyden vastapainona. Walt Disney oli kuitenkin jo vainunnut tämän mielihyvän ja tunteen arvostuksen nousun populaarikulttuurissa. Hän ymmärsi ensimmäisenä, ettei animaation viitekehys poikennut tästä, vaan kaiken median piti luoda kokijassaan tunteita ja mielihyvää sekä samastumista tarinaan ja sen hahmoihin. Nämä tunteet perustuivat ihmisten kokemuksiin ja olivat kaikille tuttuja. Näitä tunteita myös Andersen oli käyttänyt ja ne olivatkin universaaleja ja aikaa kestäviä.

On toki huomattava se seikka, että lapsille on helpompi tuottaa tunne-elämyksiä satujen ja animaatioiden avulla kun taas nykyajan aikuinen ”--tarvitsee enemmän loogisuutta, uskottavuutta ja arvoituksellisuutta – älyllistä nautintoa – jotta tarinan oikea nautinto heräisi.” (Hiltunen 1999, 75). Hiltusen mukaan katsoja saavuttaa oikean nautinnon vain kun hän samastuu tarinan henkilöön. *Samastuminen on edellytys sille, että katsoja tuntee elokuvassa olevan kyse ikään kuin hänen omista tavoitteistaan.--Katsojan on uskottava, että tavoitteen saavuttaminen on välttämätöntä.*” (emt., 114). Sadussa ja animaatioissa voi olla siis aikuiselle kokijalle liian paljon keijupölyä ja sattumaan perustuvia aineksia. Toisaalta taas fantastisen tyylin maailma auttaa aikuista rentoutumaan ja päästämään hetkeksi irti arjen ongelmista. Neljä vuotta sitten fantasia ja eskapismi olivat ehdottomia lamakesän trendejä Hollywoodissa (iltalehti.fi), jolloin analyttikot povasivat heikkojen talousnäkymien kääntyvän elokuvabisneksen eduksi. Niemelän mielestä animaation mielihyvätekiöt kolahtavat myös aikuisiin. Aikuiset poimivat animaatiosta varmasti lapsia enemmän populaarikulttuurin intertekstuaalisia viittauksia ja saavat nautintoa tästä tunnistamisesta, esimerkiksi Sebastian-ravun reggae-henkinen laulu kolahtaa, koska sen ajan kulttuurissa reggae oli musiikki-ilmionä juuri nousemassa suureen suosioon. Nykypäivän animaatioissa vastaavia viittauksia on useampia ja ääninäyttelijöinä suuret elokuvatähdet tuovat myös oman intertekstuaalisen kerroksellisuuteensa tarinaan. Ja jos fantasian maailmaa ajatellaan yleisesti, onnistuivathan molemmat niin Andersen kuin Walt Disney tavoittamaan tarinoillaan myös aikuiset, joten niissä täytyy olla heillekin mielenkiintoisia teemoja. Hiltunen esittelee erilaisia aikuisenkin katsojan makuun soveltuvia menestyksen kaavoja, joissa on kaikissa suhteellisen sama kulku lajityypin vaihtuessa:

”Elokuvassa on oltava sankari, jonka ulkoinen motiivi vie juonta eteenpäin. Toiseksi, katsojien on kyettävä asettumaan emotionaalisesti tämän henkilön asemaan. Katsojan on tunnettava tarpeeksi sympatiaa ja empatiaa henkilöä kohtaan. Kolmanneksi, tarinassa on oltava selkeä tavoite, jonka sankari toivoo saavuttavansa tarinan loppuun mennessä. Tarinan idea on aina kyettävä ilmaisemaan sankarina ja tavoitteena. Neljänneksi, sankarin on kohdattava vakavia esteitä ja haasteita yrittäessään saavuttaa tavoitteensa. Jos mitään ei ole sankarin ja hänen tavoitteensa tiellä, silloin ei ole konfliktia eikä elokuvaakaan. Viidenneksi, sankarin on voitava osoittaa joko emotionaalisen tai fyysisen rohkeutensa haasteita kohdatessaan. Jos sankari ei pidä haasteita jollakin tasolla pelottavina, tarina ei toimi eikä tempaa yleisöä mukaansa. Kysymys siitä, löytääkö sankari lopulta riittävän rohkeuden pitää yleisön kiinnostuneena.

Olennaista elokuvassa on, että sankarilla on jokin tärkeä tarve kerätä rohkeutensa.” (1999, 116).

Walt Disney edusti täysin amerikkalaista unelmaa siitä, kuinka kuka tahansa huolimatta synty-olosuhteistaan ja lähtökohdistaan pystyisi saavuttamaan kovalla työllä onnea ja menestystä (hs.fi). Ideaali yhteiskunnassa amerikkalainen valitsee lopulta itse millainen haluaa olla ja pyrkii tekemään elämänsä ratkaisevat valinnat päästäkseen tähän tavoitteeseen. Andersen ajatteli samoin omasta elämästään ja pyrki välittämään näkemyksen saduissaan. Myös Walt Disney sijoitti tarinoihinsa tämän maailman ja unelmien tavoittelua, johon moni Yhdysvaltojen yhteiskunnan ulkopuolellakin pystyy samastumaan. *”Samastuminen ei tapahdu pelkästään suhteessa henkilöihin, vaan toiveet ja halut liittyvät animaatioelokuvan luomaan maailmaan, utopian olemassaoloon: samastumme satujen ideaan toiveiden toteutumisesta.” (Niemelä 2005, 105).* Hiltunen tiivistää, että *”Tarinoiden kertomisen teknologia kehittyy, mutta ikivanha mielihyvän mekanismi säilyy.” (1999, 116).* Kaikesta päätellen voisi kuvitella, että menestystarina on menestyksekkäs ajan kulumisesta, kulttuurista tai mediasta huolimatta tai kenties juuri niiden ansiosta. Hiltunen kirjoittaa tulleen kuluneeksi yli 2000 vuotta menestystarinan kaavan keksimisestä. Kansantarinoissahan aiheet pysyivät samantyyppisinä, ne vain sovitettiin aina uudestaan. Jujuna on tosiaan se, että *”Kaavaa on vain kyettävä käyttämään entistä taitavammin kulttuurin kehittyessä ja yleisön vaatimustason noustessa. Näin ovat tehneet esimerkiksi monet bestsellerkirjailijat: he kertovat ikivanhoja tarinoita, mutta sijoittavat ne tieteen, bisneksen, suurvaltapolitiikan tai huipputeknologian maailmaan.” (Hiltunen 1999, 222).*

Vanhoja kansansatuja uusinnetaan edelleen taiteenlajista toiseen. Eräs parin vuoden takaisista elokuva-adaptaatioista *Red Riding Hood* pohjautuu Grimmin veljesten 1800-luvulla julkaisemaan satuun *Punahilkka*, jonka juuret johtavat vieläkin pidemmälle kansantaruihin. Jopa elokuvan ohjaaja Catherine Hardwick elokuvalehti Episodissa (3/2011, 34) kertoo käyttäneensä inspiraationa juuri Bruno Bettelheimin psykologista teoriaa siitä, kuinka pelottavia asioita ei saisi silotella. Vastikään ja suhteellisen lähekkäin julkaistiin Lumikista peräti kolme elokuvaversiota. Viime aikojen suosituimpia Walt Disneyn elokuvia ovat olleet *Tangled-Kaksin karkuteilla* (2011), joka

perustuu niin ikään Grimmin veljesten *Tähkäpää*-nimiseen vanhaan satuun sekä vasta elokuvateattereissa Suomessa pyörinyt *Oz the Great and Powerful-Mahtava Oz* (2013), jonka lähteet ovat yli sata vuotta sitten L. Frank Baumin kirjoittamassa sadussa. Elokuvan ensi-esityksen aikoihin Ilta-sanomat julkaisi Kari Salmisen kirjoittaman artikkelin *Ihmemaailma vilkkuu silmissä* (2013, 43), jossa hän selventää kuinka moni klassinen satu Nalle Puhista Peter Paniin sisältää vakavia ja painavia teemoja. Hän esimerkiksi kertoo Baumin syyttäneen valkoista vastaväestöä intiaanien kansanmurhasta ja ajaneen voimalla naisten oikeuksia yhteiskunnassa, joka ei sellaisia tunnustanut ja näiden alistettujen ihmisten kohtaloista välittäminen siirtyi myös Oz-tarinoihin. Tätä tarinaa kuitenkin tosiaan jatkotuotetaan edelleen ja uusimman version ikäraja on 12. Mielenkiintoinen kytkös löytyy vanhoista saduista myös ensimmäiseen *Harry Potter*-tarinaan, jossa etsittiin kuolemattomuuden antavaa viisasten kiveä, sillä Andersen on kirjoittanut sadun *Viisasten kivi*. Viisasten kivi taas on Anderseninkin satua vanhempi mytologinen aines, jonka alun perin uskottiin muuttavan metallin kullaksi, eli ikään kuin transformoivan alkuperäisen toiseksi.

Episodin päätoimittaja Jouni Vikmanin mielestä satujen suosio nykypäivänä liittyy pitkälti rahaan, sillä satujen oikeuksia ei tarvitse ostaa vaan niitä saa avoimesti käyttää käsikirjoituksen pohjana. ”Lisäksi sadut ovat suurimmalle osalle yleisöä tuttuja, ja niillä on valmista tunnettuutta, joka toimii elokuvan mainoksena.” (2011, 38). Vikman pohtii artikkelissaan ”Varo hukkaa, tyttö rukka” myös elokuvien suurkuluttajien murrosta nykypäivänä. Teinipoikien sijasta elokuvia katsovat nyt teinitytöt ja nuoret naiset, joille vetoaa elokuvissa erilaisemmat aiheet ja maailmat. Hän kertoo, että saduissa usein läsnä oleva romanttinen juoni kiinnostaa naispuolista yleisöä. Toisaalta Disneytähän on ainakin sosiaalisessa mediassa hassutellen kritisoitu siitä, kuinka se on manipuloinut kaikki tytöt pienestä pitäen odottamaan sitä oikeaa prinssiä valkoisella ratsullaan. Toivottavasti nämä pienet tytöt ovat kuulleet sadun ennemmin kuin lukeneet, mikäli on uskomista Bettelheimin väitteeseen siitä, ”Jotta sadun kaikki lohduttavat piirteet, symboliset merkitykset ja ennen muuta ihmissuhteisiin liittyvät merkitykset pääsisivät täysiin oikeuksiinsa, satu on mieluummin kerrottava kuin luettava.” (1984, 186). Toisaalta kuulostaa järkeenkäyvältä kun ajattelee koko kerronnan perinnettä, että

aikuisen kertoessa satua lapselle, hän muovaa tarinaa sen mukaan, millaisia kysymyksiä hänelle siitä esitetään. Aikuinen joutuu koko ajan lukemaan myös lasta ja tämän reaktioita ja mahdollisesti turvautumaan tarinankerronnassa erilaisiin ratkaisuihin kuin satu. ”*Sadun painettuun versioon orjamaisesti tukeutumalla riistetään paljon sen arvosta.*” (1984, 186). Bettelheim korostaa, ettei satua tule vain lukea lapselle, vaan sadun kertomisen täytyisi olla ihmissuhdetapahtuma, johon molemmat osapuolet ottavat osaa tasavertaisina kumppaneina. Tähän suhteutettuna Walt Disney on sallitusti *kertonut* vanhoja tarinoita omalla tavallaan sekä jatkanut *kertomisen* perinteistä ihmissuhdetapahtumaa nykyaikaisempaan malliin, jossa perheen elokuvaillasta kokoonnutaan yhdessä nauttimaan.

5.2 Vierivä kivi ei sammaloidu

Adaptaation prosessia ja keinoja sovittaa satu elokuvaksi voidaan tarkastella monesta näkökulmasta ja siten ymmärtääkin erilailla. Tarinoiden transformoitumista säätelevät monet erilaiset tekijät kuten teosten ominaislaatuinen luonne ja ilmaisukeino, tekijän omat kriteerit, julkaisijoiden päämäärät, kohderyhmä, genre... Lisäksi adaptaatio toimii jonkinlaisena abstraktina tilana edellisen ja seuraavan välissä sekä sisältää väistämättä ainesta myös teksti(e)n ulkopuolelta, joka syntyy siinä tarinan vastaanottajassa ja elämyksessä, kun teos ja sen katsoja kohtaavat. Jos tarkastellaan kuinka Disney toteutti adaptaation suhteessa omiin pyrkimyksiin, tavoitteisiin ja yrityksen kontekstiin, voidaan todeta disneymäisen adaptaation *Pienessä Merenneidossa* saavuttaneen kaiken sen, minkä halusikin. Tarina on samankaltainen kuin monet edeltäjänsä, kuten Carlo Collodin *Pinocchio*-satuun perustuva tarina puisesta nukesta, joka osoittaa olevansa inhimillisyyden arvoinen ja muuttuu ihan oikeaksi pojaksi. Eläimien ja esineiden inhimillistäminen kuuluu Disneyn animaation pyrkimyksiin. Ursulan kaltaista ilkeää naisroolia on korostettu monesta alkuperäisestä tarinasta, miehen sankarillisuutta nostetaan enemmän esille ja vakavasta tarinasta huolimatta huumoria varten keksitään koomisia sivuhahmoja keventämään tunnelmaa ja lauluakin on. Animaatiossa käytetään realistisia hahmoja, jotta yleisön on helppo samastua niihin. Ihmishahmojen kaavamaisuuden lisäksi Disney-tarinat etenevät samanlaisilla ajoituksilla ja

juonenkäänteillä sekä päättyvät lähes poikkeuksetta onnelliseen loppuun. Periaatteessa Disneyn animaatioiden kaavamaisuus saa huipentumansa aina elokuvan lopussa, se miten siihen päädytään voi poiketakin ja olla yllättävä.

Adaptaation olemusta voidaan pohtia myös uskollisuuden määreen kannattelemana. Alkuperäiselle tarinalle uskollisena pysymistä voidaan tarkastella teosuskollisuuden kriteerillä, jossa valkokankaan hahmon on siis täytettävä kuvitteellisen henkilön paikka katsojan mielessä. Kriteeriin sisältyy oletamus, että elokuva-adaptaation kuuluu muokata ja uusintaa lukijan muistoja kirjasta. Uskollisuus alkuperäiselle teokselle huomataan nimenomaan tässä prosessissa. Mikäli lojaaliutta ja vastaavuutta on tarpeeksi, mielikuva jo lukemisen aikana kuvitellusta muuttuu. Monen asiantuntijan mukaan uskollisuus toimii määrittäjänä sille, onko elokuva-adaptaatio hyvä. Vaikka toki Disney on tehnyt paljon muutoksia Andersenin satuun eikä kaikkia valintoja saada sadun entuudestaan tunteva helpolla hyväksyä, se ei silti välttämättä tee Disneyn versiosta huonompaa tai vähemmän aitoa. Sanottakoon tosin, että pienen merenneidon hahmon kannalta muutos on osittain niin radikaali, ettei se ainakaan helposti korvaa lukijalle aiemmin muodostunutta mielikuvaa. Aikuinen lukija saattaa tässä olla silti hämmentynyt, sillä lapsuudessa muodostamiin sadun mielikuviin on jo pitkä matka ja kun Arielia taas näkee joka puolella edelleen osana tuoteperhettä ”Disney-Prinsessat” ja mainonnassa, mielikuva saattaa ennen pitkää korvaantua.

Toisaalta taas voidaan pohtia sitäkin, onko uskollisuus alkuperäiselle teokselle lainkaan mielekäs keino määrittää adaptaation toimivuuden tai päämäärän kriteerejä. Vaikka on olemassa periaatteessa helposti esitysmuodosta toiseen siirrettäviä elementtejä, on myös niitä vaikeampia, kuten aika ja kertojaääni. Uskollisuus adaptaation onnistumisen määrittäjänä muodostaa oletuksen, että koko tarina olisi sellaisenaan siirrettävissä muodosta toiseen, joka tutkimukseni puitteissa on osoitettu mahdottomaksi. Ainoastaan sanoja ja kuvailuja sisältävä teksti ja audiovisuaalinen kuva ovat yhtäläisyyksistäänkin huolimatta toisistaan poikkeavia ilmaisukeinoja. Uskollisuuteen sellaisenaan ei voi eikä tulisikaan pyrkiä, adaptaatiossa voi ainoastaan tavoitella riittävää tunnistettavuutta, samuutta, toisistaan muistuttamista tarinoiden välillä. Mutta kuinka paljon teosta voi muuttaa ja sanoa sen olevan silti sama?

Mikkonen perustelee teosuskollisuuden kriteerin menettävän merkityksensä voimakkaimmin viimeistään siinä yksinkertaisessa tosiasiassa, ettei ”-- *version ja alkuperäisteoksen suhteella sinällään tarvitse olla mitään merkitystä katsojan, lukijan tai kuulijan kannalta. Versioon liitetään tietynlaisia odotuksia vain silloin kun alkuperäinen teos tunnetaan jollakin tasolla. Adaptaatio on siis tietyn kulttuurisen tuntemuksen synnyttämä odotus, jota markkinat tietoisesti usein manipuloivat, ei vain teosten välinen suhde tai tapa ajatella esitysmuotojen eroja ja käännettävyyttä.*” (2008, 100). Pohdinta adaptaation pyrkimyksestä muistuttaa edellistä teosta on sikäli siis turhaa, jos tarina ei ole entuudestaan tuttu vaan kokijalleen aivan uusi. Samaa mieltä oli Hutcheon, joka sanoi että adaptaatio itseisarvona avautuu vain sellaiselle, joka tuntee lähtötekstin. Mortensen kirjoittaa artikkelissaan tanskalaisen kokijan näkökulmasta, että Andersenin kotimaassa *Pieni Merenneito* oli elokuvana odotettu, koska *kaikki* tunsivat sadun. Disneyn tapaan pitkän aikaa ennakkoon markkinoitu ja tavarastettu elokuva ei lopulta menestynyt siellä. Andersenin *Pienen merenneidon* omakseen ottaneet tanskalaiset eivät pystyneet laajalti mainostettua ja hehkutettua elokuvaa katsomaan hienona taiteellisena työnä, ja itsenäisenä sellaisena unohtaen Andersenin. Vaikka Tanskan ulkopuolella ja nykypäivänä moni tietääkin Disneyn *Pienen Merenneidon* pohjautuvan Andersenin samannimiseen satuun, voi satu silti olla täysin tuntematon. Monelle Ariel on ainut pieni merenneito, jonka tuntee. Voi olla, ettei lapsille enää lueta niin hanakasti satuja kuin aiemmin vaan vanhemmat kokevat helpompana ratkaisuna laittaa elokuvan ruudulle pyörimään. Satujen kertominen on siis muuttunut, medioitunut. Alentaako tämä jollain tavalla alkuperäisen sadun arvoa vai antaako se sille itse asiassa pidemmän eliniän?

Yleensä romaanisovituksien kritiikkiä esitetään koskien sitä, voiko sovittamisella olla turmeleva vaikutus ihmisten kirjalliseen herkkyyteen ja aiheuttaako uudet, kasvavat mediat lukutaidottomuutta. Lehtonen kertoo kirjan kirjana voivan kuitenkin hyvin ja ainakin esimerkiksi Suomessa ”*Suuret muutokset joukkoviestinten käytössä eivät näytä horjuttaneen painetun sanan asemaa.*” (2001, 15). Elokuvasta sanotaan helposti, että se turruttaa mielikuvituksen antamalla katsojalle valmiin kuvaston ja tottahan se on sikäli, että audiovisuaalinen media tarjoaa valmiin mielikuvan kun taas luettu tai kuultu teksti

tarjoaa mahdollisuuden tuottaa visio itse. Oletus turruttamisesta on kuitenkin harhaanjohtava ja sisältää negatiivisen sävyn, sillä ihmisen mielikuvitus voi käyttää hyväkseen hyvin erilaisia materiaaleja ja mielikuvilla on tapana uudistua ja mukautua. Baconin puhuessa adaptaatiosta eri medioiden mahdollisuuksien ja yhdistelemisen kenttänä, Lehtonenkin korostaa näkemyksissään kuinka ”--emme elä tilanteessa, jossa painettu sana ja digitaaliset teknologiat olisivat olemassa kahtena toisistaan erillisenä ilmiönä ja jossa viimeksi mainittu uhkaisi syöstä ensin mainitun tuhoon.” (2001, 110). Digitaaliset teknologiat toki vaikuttavat kirjaan ja sen instituutioihin, mutta vaikutukset eivät välttämättä ole kirjan kannalta vahingollisia. Joko-tai-asetelman sijaan pitäisi puhua sekä-että-näkökulmasta. Siltikin kirjallisuuden ”--mahdollinen erinomaisuus on enemmän tai vähemmän yhteydessä niihin erityisiin kirjallisiin keinoihin, jotka tekevät sen lukemisesta elämyksen. Näille keinoille elokuva voi tarjota korkeintaan analogioita, jotka monien mielestä ovat vain heikkoja korvikkeita alkuperäiselle.” (Bacon 2005, 126).

Sovittamisen yhtenä ongelmana on se, ettei kaikki mahdu mukaan ja tästä syystä on tehtävä valintoja. Sovittamisen ideaan ei siis kuulu sisällön tarkka toistaminen mediasta toiseen, vaan eräs sen tavoitteellinen kriteeri onkin se, onko alkuperäisestä teoksesta pystytty löytämään sellaisia materiaaleja, vahvuuksia, jotka onnistutaan työstämään hyväksi elokuvaksi. Sovittamisen tärkein tehtävä ei siis ole uskollisena pysyminen alkuperäiselle tarinalle, vaan teoksen uudelleen luominen audiovisuaalisen median keinojen puitteissa. Huctheon oli oikeassa siinä, että adaptaatioprosessissa välineen lisäksi myös tarinat muuttuvat, kehittyvät ja sopeutuvat uuden version mediassa ja sen asettamissa olosuhteissa. Baconin mielestä tämä kuvastaa hyvin sitä, mistä ”--filmatisoimisessa on kysymys: sopeutumisesta uuteen media- ja usein sen myötä myös kulttuuri-ilmastoon.” (2008, 96). Kärjistäen voisi sanoa, että kulloisessakin kulttuurin ja ajan ilmapiirissä muuttuessaan tarina saa pidemmän eliniän. Tavallaan samaa satua kerrotaan nyt pidempään, kun se on tuttu myös elokuvasta.

5.3 Disneyhybridi

Disney on ylivertaisena yrityksenä valloittanut suuren osan kaikesta lastenkulttuuriin ja

kuluttamiseen liittyvistä osa-alueista. Koko tätä valtavaa media- ja merkitysvallan synergiaa voidaan kutsua disneyfikaatioksi. Vaikka Walt Disney oli jo aikanaan tiedostanut elokuvien lisäksi liikevoittoa tulevan myös tehokkaan tuotteistamisen ja tavarastumisen kautta, käsite ”vanha” Disney liitetään silti Walt Disneyn imagoon, lähemmin viihteen ja nautinnon tuottamiseen kun ”uusi” Disney määrittyy kaupallistumisen ja markkinatalouden kautta. *”Hollywoodin nimittäminen ”unelma-tehtaaksi” kuvastaa juuri sitä, että elokuvissa ja muissa mediaesityksissä – niin tosipohjaisissa kuin kuvitteellisissakin – kaupan ovat nimenomaan merkitykset, ideat, unelmat ja kokonaiset elämäntyylit.”* (Nieminen&Pantti 2009, 67). Jo tavallisia välttämättömiä kulutustavaroita kaupataan hinnan ja käytännön ominaisuuksien sijasta yhä enemmän niihin upotettujen mielikuvien ja niistä kerrottujen tarinoiden avulla. D-muottia pohtiva kollektiivisen kirjoittajaryhmän ”Antti Sankarin” artikkeli *Herkuleen intermediaaliset urotyöt* (Lähikuva 3/1998) ottaa kantaa Disneyn merkitysvaltaan vuonna 1997 ilmestyneen Disneyn *Herkules*-elokuvan voimin. Sankarin mielestä Disneyn intermediaalinen luonne toteutuu kaikessa tuotannossa ja markkinoinnissa sekä vastaanotossakin. Disney pyrkii olemaan, näkymään ja elämään elokuvateatterissa, televisiossa, jääshrossa, musikaalissa, teemapuistossa, leluosastolla, McDonaldsilla, koulutarvikkeissa... Täten se vaikuttaa myös *”--kulttuurin kuluttamiseen, merkitysten kierrättämiseen ja kulttuurin kehittämiseen.”* (emt., 6). Disneyn intermediaalisuus näkyy esimerkiksi siinä, kuinka sen elokuvat ylittävät mediarajat olemalla lajityypittömiä ja siten pyrkivän laajentamaan kohdeyleisöäkin joka suuntaan. Sankarin mukaan yritys on itse asiassa onnistunut luomaan kokonaan oman lajityypinsä, jonka monialaisuus perustuu yhden ylivoimaisen miehen, Walt Disneyn ideologisille aivoituksille ja tavoitteille. Ne taas perustuvat pitkälti herran omaan henkilökohtaiseen historiaan ja siihen amerikkalaiseen unelmaan, jonka hän halusi luoda ja olla.

Jos Sankarin mielestä Disney on luonut kokonaan uuden genre-hybridin, Altman vertaisi Disneyn pyrkimystä pikemminkin genrettömyyteen. *”Suuret studiot eivät suinkaan valmista ja markkinoi genre-elokuvia vaan pyrkivät järjestelmällisesti välttämään assosioimasta elokuviaan mihinkään tiettyyn lajiin.--Hollywood välttelee jatkuvasti genre-logiikan noudattamista tuotanto- ja mainostuspäätöksissä ja suosii sen*

sijaan sarjoja, syklejä, uudelleen filmatisointeja ja jatko-osia.” (2002, 144). Studiothan eivät luo ainoastaan yhtä tuotetta eli elokuvia, vaan valmistavat myös muita oheishyödykkeitä: *”--leimoja, henkilöhahmoja, juonia, teemalauluja, tekniikoita, menetelmiä ja laitteita, jotka saattavat pitkällä aikavälillä osoittautua arvokkaammaksi kuin ne elokuvat, joihin niitä ensiksi sovellettiin.*” (Altman 2002, 148). Kaikista arvokkain näistä yksinoikeusluomuksista on toki studio itsensä nimi ja merkittävimpiä ovat ne tavaramerkit, joita studio on luonut tyhjästä ja täyttänyt niiden omalla sisällöllä, esimerkiksi Disneyn *Mikki Hiiri*.

Tuotemerkkien brändäys tuottaa tiettyjä, tarkoin valittuja mielikuvia elämäntavoista ja kokemuksista. *”Tuotemerkki on nykyaikaisen omistuksen olennainen muoto, vaikkei se tarjoakaan aineellista sisältöä.*” (Altman 2002, 149). Vaikkei *Pieni merenneito* satuna olisikaan tuttu, ovat Disneyn elokuvat todennäköisesti tuttuja, sitä tietää tyylin, tietää että on musiikkia ja keijupölyä, tietää mitä voi odottaa; itse tavaramerkki on niin tuttu. Lähes aina *”Disney-elokuvia katsotaan ensisijaisesti Disney-tuotemerkin kautta ja vasta toissijaisesti itsenäisinä kulttuurituotteina.*” (Sankari 1998, 7). Tämä on huomattavissa siinäkin, että *”Elokvien markkinointi tapahtuu juuri imagon eikä niinkään kulloisenkin tarinan kautta.*” (Sankari 2008, 10). Lisäksi esimerkiksi tuotteistettu hahmo tai kokonainen maailma on helpompi myydä uusille katsojille. Hyytiän tutkiessa adaptaatioita tekijöiden lähtökohdista käsin, hän huomasi että *”--usein tekijöitä kiinnosti adaptaatiossa se, että kirjan myötä hahmot olivat jo sekä tekijöiden että lasten tunteita.*” (2004, 139). Hyytiän mukaan *”Lapsille suunnatussa elokuvassa tunnistettavuus on erityisen tärkeää. Mennessään katsomaan Rölly-elokuvaa lapsi haluaa että Rölly on se sama, jonka hän entuudestaan tuntee.*” (2004, 126).

Yrityksen ensisijainen ja näkyvä tuote on siis elokuva, mutta sen avulla luodaan vielä houkuttelevampi sekundaarituote: jokin tuotemerkin kaltainen ominaisuus, *”--joka voidaan liittää seuraaviin elokuviin ja jolla voidaan siten taata yleisön uskollisuus ja jatkuvat tuotot.*” (Altman 2002, 150), kuten *”Disney Prinsessat*”. Kirjan *Kulttuuri lapsen kasvattajana* (toim. Lahikainen, Punamäki, Tamminen, 2008) artikkeleissa käsitellään lapsuutta nykyisessä kulutusyhteiskunnassa. Artikkelissaan *Lapsuus jättömaana: teknologisen bränditalouden paisteissa vai pimennossa?* Atte Oksanen

selventää, että kuluttaja ikään kuin nähdään aktiivisena yksilönä, joka luo melkein pä romanttisen rakkaussuhteen kulutukseen. Brändeissa on kyse tunnepanoksesta, jonka kuluttaja on valmis sijoittamaan niihin. Hän kirjoittaa, että lapsistakin on tullut bränditietoisia. ”*Lapset tunnistavat logot jo puolentoista vuoden iässä ja kolmen vuoden iässä ja yhdistävät brändien kauppaamia vahvuuksia omaan identiteettiinsä. Lapset kiinnittyvät suosikki-brändeihinsä ja tavallaan ostavat itselleen toimijuutta ja itsenäisyyttä kuluttajavalinnoillaan.*” (emt., 48). Mitä nuorempana lapsi saadaan sitoutettua tuotemerkkiin, sitä todennäköisemmin ja uskollisemmin hän käyttää samaa aikuisenakin. Sama pätee Disneyhin: jos sen tuottamille elämyksille tulee tutuksi lapsena, niiden kulutus saattaa jatkua koko aikuisiän ja todennäköisesti perinteen jatkaa vielä omille lapsilleen.

Toisaalta ”--lapsille suunnatut mediaviestit ja tavarat eivät ole sen kummempia kulttuurin tuotteita kuin mitkään muutkaan, ja lapsilla on täysi vapaus kuluttaa ja tulkita niitä villin mielikuvituksensa mukaan haluamillaan tavoilla.”. Mutta tässä juuri piilee merkityksenannon vaara, sillä: ”*Lasten mielikuvitukseen voi vaikuttaa ja sen voi >>kolonialisoida>> brändeillä, stereotyypeillä, kliseillä ja yksinkertaisilla dikotomioilla.*”, huomioivat Jukka Partanen ja Anja Riitta Lahikainen tekstissään *Lasten markkinat* (emt., 63). Disneyfikaation myötä Disneyn tuottaman adaptaation väistämättä kuvittelee pyrkivän siirtämään näitä omia ideologisia merkityksiä sadun tarinaan. Hakulinen kirjoittaa tutkimuksessaan, kuinka ”*Adaptoinnin keskeisimpiä ongelmia ei ole tarinan tapahtumien, vaan niiden merkitysten välittäminen katsojalle*” (2010, 18), mutta ehkäpä Disney tekee tässä oman lisänsä ja pyrkii välittämään oman arvomaailmansa merkityksiä enemmän kuin alkuperäisen sadun. Sadun tarina ”--suodatetaan Disneyn oman tuotantokoneiston läpi – toisin sanoen venytetään omaan D-muottiinsa” ja tämä ”--tarkoittaa sitä prosessia, jossa geneeriset konventiot korvataan Disney-ideologian mukaisilla ilmauksilla, jolloin objektit irrotetaan alkuperäisistä viittaussuhteistaan.” (Sankari 1998, 12). Tällöin sadun keskeiset dramaturgiset elementit pystytään adaptoimaan elokuvaan ja alkuperäisen tarinan tunnistaa filmatisoinnista, mutta sadun henki ja tunnelma eivät pysy samana. Hyytiän tutkimuksessa ”henki” määriteltiin olevan osa kirjailijan omaa elämänkatsomusta sekä

”--kirjan edustaman maailmankuvan, uskonnollisen, poliittisen ja eettisen sanoman yhdistelmä.” (2004, 121). Nyt sadun henki on ”disneysoitu”.

Disneyn ideologia on ”--kollaasimainen historian ja mielikuvituksen synteesi.” (Sankari 1998, 8). Luonnollisesti Disneyn toteuttama historian kuvaus on myös käynyt läpi D-suodattimen: *”Disneyn tavoitteiden mukaisesti historiasta suljetaan pois kaikki ”negatiivinen” ja tuodaan esille ”positiiviset elementit.”* (Sankari 1998, 9). Se, mitä Andersen on halunnut *Pienellä merenneidolla*an kertoa 1800-luvulla, jää osittain kertomatta Disneyn tarinassa, joka on saanut uusia merkityksiä. Vanhojen satuhahmojen traagisetkin kohtalot silotellaan viihdyttäväksi piirroselokuvaksi korostaen mieluummin normatiivisia, heteroseksuaalisia ”--periamerikkalaisia perhearvoja, isän ja äidin ymmärtäväisyyttä ja rakkautta lasta kohtaan.” (Sankari 1998, 14). Sankarikin kirjoittaa siitä, kuinka Disney käyttää historiaa hyväkseen myös muokkaamalla vanhoja satuaiheita itselleen sopiviksi: *”Disneyn pitkät satuanimaatiot ovat muokanneet niin vahvasti käsitystä näistä klassisista saduista, että niiden alkuperä on katsojien mielissä hämärtynyt.”* (1998, 11). Sankarin mukaan on liioiteltua väittää Disneyn ahtaneen perinteiset tarinat täysin omilla merkityksillään, mutta perustellusti voidaan kuitenkin sanoa, että jo *Lumikista* lähtien on tavanomaista ollut esimerkiksi ”--se, että tarinat on alistettu uusille animaatioteknisille innovaatiolle ja että ne ovat olleet ennen muuta teknologisen taidon esittelykanavia.” (1998., 11).

Voiko saman menestystarinan kaavan todella verhoilla aina vain uudelleen tarinasta, ajasta, kulttuurista ja median välineestä toiseen? Eikö yleisö jo turru aina samaan kokemukseen? Animaatioelokuvissa on toki se puoli, että uusia katsojia syntyy jatkuvasti lisää. Tuttuus on sekä Disneyn etu että haitta. Koko historiansa ajan Disneyn tarinoiden kaavamaisuus on sekä toiminut ja luonut menestysteoksia kuin sisältänyt kaikki liukuhihnatuotannot ongelmat. Vaikka *Lumikki* oli Disneyn ensimmäinen täyspitkä animaatioelokuva ja osoittautui välittömästi menestykseksi, kaikessa nerokkuudessaan jo se sisältää ”--myös tuhon merkit. Siinä näkyvät enteet piirretyn elokuvan rappiosta ja kaavoihin kangistumisesta – asioista, jotka studion töitä myöhemmin vakavasti tulehduttivat.” (Gartz 1978, 83). Walt Disney sai paljon kritiikkiä osakseen tavoitellessaan realismia. Eräs Disneyn käytetyimpiä animaatiotekniikoita on

ns. rotoscope-systeemi, joka kopioi suoraan normaalielokuvaa piirroselokuvaksi: ”--*ihmishahmojen toiminnot kuvattiin ensin eläviä näyttelijöitä käyttäen ja näin syntyneiden filmien mukaan sitten piirrettiin lopulliset liikkeet ja eleet*”, kirjoittaa Disneytä runsaasti kritisoiva Juho Gartz (1978, 82). Hän toteaa, että tekniikan pyrkiessä jäljittelemään luonnollista ja oikeaa elämää on menetetty kaikki, mikä piirretyissä filmissä on ainutlaatuista: se ihmeellinen ja epätodentuntuinen tyyli. Disneyn on tällä hetkellä vaikea edetä mihinkään uuteen, koska se on edelleen niin jumissa vanhan (vaikka kutsuvatkin sitä ”uudeksi” ajaksi) ja ”vielä toimivan” kanssa. Tosin Hiltusen mukaanhan menestyvän tarinan kaava on selvä eikä siitä tule luopua. Eikö yleisö lopulta puudu samaan kuvastoon, jonka yritys joka kerta tuottaa elokuvissaan ja monet muut animaatiostudiot samaan aikaan kehittyvät ja tulee myös uusia kilpailijoita. Tavallaan Disneyn kehitys on pysähtynyt eikä varsinaista kasvua tapahdu vaikka tuotantoja ja tuotteita tuleekin lisää: hyviä ne ovat mutta samanlaisia kaikki.

Toisaalta silloin kun Disney yrittää luoda jotakin uutta, elokuvat saattavat usein tuottaa tappioita, ehkä tiettyyn genreen paikantumisessa, intertekstuaalisuudella ja menestyvän tarinan kaavalla on kannattavuutensa. Siksi ”*Disney on viime vuosina keskittynyt elokuvaan, joilla on jo elinvoimainen brändi tai jotka ovat osa selkeää sarjaa. Tällaisia elokuvia ovat olleet muun muassa Pirates of the Caribbean -elokuvat ja Pixarin animaatiot.*” (talous-sanomat.fi). Taloussanomien analyytikko ei vuosi sitten uskonut, että Disney hetkeen lähtee suurtuotantoihin, joilla ei ole jo nimeä takanaan. Analyytikko oli oikeassa, sillä nyt Disney on ostanut Lucasfilmsin ja suunnittelee tekevänsä vähintään kolme *Tähtien Sota* -elokuvaa (dome.fi). Tarinoiden kierrätyksellä on huomattava hyöty Disneylle. Sankarikin esittää tämän olevan kaupallisuuden elinehto: ”*Yhden tarinan päätös on mahdollisen jatko-osan alku. Tämä takaa toiston ja uudelleenkierrätyksen mahdollisuuden--*” (1998, 16). Disney on jatkanut myös Pienen merenneidon tarinaa jatko-osilla, jotka eivät pohjaudu Andersenin tekstiin. Kuten Bacon sanoi, on tarinoiden kierrätyksellä taide- ja viihdeteollisuuden kaupankäynnin lisäksi myös osansa kulttuurissa ja traditiossa. Tarinan kerronnan perinne on muuttunut iltanuotioilta kotiteattereihin, mutta onko pääasia kuitenkin se, että niitä kerrotaan edelleen? Walt Disney näki itsensä Andersenin pienessä merenneidossa, samoin kuin

näki kirjailija itsekkin ja molemmat kokivat, että heidän oma elämäntarinansa on niin vahva ja merkittävä, että se täytyy kertoa eteenpäin. Adaptaation tavoitehan Baconin mukaan on uusintaa kulttuuria ja tarinan kerrontaa, antaa sille jatkuvuutta. Disneyn keinoilla adaptaatio ehkä myös jarruttaa kehitystä pitämällä kiinni strategisesta synergiastaan ja samoista kaavoistaan. Kenties adaptaatio esittää osaltaan kulttuurin kehityksen kasvukipuja, se on jatkuva *sopeutumisen prosessi*. Välillä venytään yksi sentti pidemmälle, toisinaan kaksi taakse.

6 Lopuksi

Mediat ja ihmiset kertovat tarinoita, joilla pyritään ymmärtämään todellisuutta. Näissä tarinoissa on tietoa, kokemuksia ja emootioita. Niiden kautta tulkitsemme maailmaa, sosiaalisia tilanteita ja itseämme ja tämän observoinnin kautta tuotamme itsellemme ja toisillemme käsityksiä ja merkityksiä siitä, mikä tämä maailma on ja mikä on meidän osamme siinä. ”*Merkitykset, arvot ja katsomukset saavat konkreettiset hahmonsia instituutioissa, sosiaalisissa suhteissa, uskomusjärjestelmissä, tavoissa ja tottumuksissa, materiaalsen maailman ja sen esineiden käyttötavoissa. Kaikki nämä muodostavat yhdessä kulttuureja. Kulttuurit sisältävät merkityskarttoja, jotka tekevät maailmasta ymmärrettävän niiden jäsenille.*” (Lehtonen 2004, 17). Merkityskarttojen ja symbolien muodostelmien välityksellä käymme läpi tunneskaaloja, tietoa, arvioita ja ymmärrystä. Tarinoiden kierrätys mediasta toiseen, sukupolvelta toiselle, ilmentää niissä olevan jotakin merkityksellistä kulttuurissamme. Tarina ei menesty, ellei siinä ole kertojalleen/tekijälleen sekä kuulijalleen/vastaanottajalleen tärkeitä merkityksiä ja käsiteltävää todellisuudesta. Nykyaikana teknologioilla on suuri rooli tekstien uusintamisessa. Lehtosen mukaan ”*Uusintamisen käsite viittaa siihen, että tekstit saavat merkityksiä vain sitä kautta, että niitä tuotetaan, levitetään ja luetaan.*” (Lehtonen 2004, 92).

Tarinankerronta on nykykulttuurissa medioitunutta ja siirtynyt nuotiokertomuksista kotiteattereihin. Adaptaatio osana medioitumista tulee nähdä vuoropuheluna kahden tekstin välissä ja tämä dialogi ammentaa jatkuvuutta koko tarinankerronnan perinteelle. Medioiden rajanylitykset ja dialogit eivät toki ole mutkattomia yhteensulautumia eivätkä millään lailla kiinteitä järjestelmiä. Saadaksemme kiinni kaikista toiminnoista ja todellisuuksista joudumme yhä uudestaan korjaamaan ja päivittämään muodostamiamme käsityksiä kommunikaatioavaruudessa. Kulttuuri edustaa enemmän muunnosten, uusintojen ja jälleenkohtaamisten systeemiä kuin alkuperäisten, autenttisten, tuoreiden muotojen ja merkitysten harmoniaa. Nykyaikana on ehkä lähtökohtaisesti ajateltavakin, ettei mitään itseriittoista, omalakista teosta alkuperäisine merkityksineen ole olemassa. On lopulta vaikea paikantaa 1800-luvun Tanskaa, sen ajan kieltä, ihmisyyttä ja kulttuuria, jolloin alkuperäinen *Pieni Merenneito* on kirjoitettu.

Andersenkin on ideansa saanut jo kokemastaan elämästään, olemassa olevasta kulttuurista, yhteiskunnasta ja muista tarinoista, jolloin hänenkään ”ideansa” ei tavallaan ole alkuperäinen ja ensimmäinen. Jos ei osaa Tanskan kieltä, eikä varsinkaan ymmärrä melkein 200 vuotta vanhaa ajan henkeä, on suomalainen lukija ja tulkitsija tekstinkääntäjän armoilla. Teos on siis käynyt läpi jo vähintään yhden tulkitsijan eli suomentajan ellei jopa myös kuvittajan tulkinnat ennen kuin sitä pääsevät muut lukijat arvioimaan. Sadun lukee lapselle toinen ihminen, joka omalla tulkinnallaan ja kerrontatavallaan jakaa sadun lapselle, joka taas poimii merkityksiä tarinasta aivan omalla tavallaan. Totuuskokemus on tulkintakokemus. Oikea ja väärä ovat olemassa vain suhteessa näkemykseen, tulkintaan. Animaatio käy läpi samoja prosesseja. Vaikka merkitysten tuottaminen ei olekaan täysin sattumanvaraista ja mielivaltaista, ei teksti itsessään tai sen tekijä kykene tarkoituksellisesti takaamaan minkään tiettyjen merkitysten välittymistä ja toteutumista. Dramaturgia eli mediaesityksen, tekstin tai tapahtuman eri elementtien järjestyminen ja rytmittyminen pystyvät toki tarjoamaan määrätyn näkökulman esimerkiksi kuvattuihin tapahtumiin, mutta ei sekään kykene ennalta ja lopullisesti määrittelemään tulkintaa ja merkitystä. *”Mielekkäämpää on puhua 'tekstistä' metodologisena kenttänä, sosiaalisen vuorovaikutuksen myötä syntyvänä kohtaamisten sarjana, jossa teksti ja vastaanottaja yhdessä tuottavat merkitykset yhteydessä kollektiivisiin kulttuurikäytänteisiin.”* (Heinonen&Reitala 2003, 4).

Adaptaatio sadusta elokuvaksi määrittyy kulttuurisen merkityksenannon, tarinoiden toiston ja kierrätyksen kautta tarinankerronnan biologiaksi. Sen prosessit ja keinot tekstuaalisessa kierrättämisessä genren, intertekstuaalisuuden ja medioitumisen ohella ovat monisyisiä ja merkittäviä tutkimushaaroja myös tulevaisuuden audiovisuaalisen mediakulttuurin kentällä. Sovittamisessa olennaista on löytää vanhasta tarinasta se kantava voima, joka puhuttaa ihmisiä vuosisatojenkin jälkeen. Ajalle ja kulttuurille on toki haastavaa pukea tarina nykyajan yleisöä kiinnostavaan kontekstiin, mutta tarinan elementtien tunnistamisella ja adaptaation mekanismeilla se voidaan yhä uudestaan transformoida toisiin muotoihin. Andersenin sadussa tarinan voima paikantuu lopulta yleisinhimilliseen haaveeseen toiveiden toteutumisesta ja Disney on tämän edelleen vaikuttavan toivon kipinän tunnistettavasti sovittanut elokuvaan. Lisäksi pienen

merenneidon hahmo näyttäytyy hyvinkin metamorfoosisena oliona, joka ylittää kulttuurisen hahmotuksen maailmat ja elää edelleen. Itse olen usein miettinyt mikä on yleensäkin tarinoissa ja hahmoissa se vaikuttava voima, joka minuun vetoaa. Tutkimukseni näistä tarinoista on ollut lähes terapeutin ja olen ymmärtänyt vasta nyt, miksi ajoittain tartun tarinoihin ja suorastaan kannan niitä mukani. Kun omaa tarinaa ei enää jaksa, ovat muiden tarinat henkireikiä. Kun tämä todellisuus tuntuu liian painavalta, on päästävä tuonne toisaalle, edes hetkeksi. Ei ole sattumaa, että minulle on luettu lapsena paljon eikä se, että olen itse kaikista puuhista mieluummin tarttunut kirjaan taikka se, että eräänä tiukkana henkisen kasvun vuonna katsoin 198 elokuvaa. Tunnen itseni hyvin samanlaiseksi kuin Andersen ja nuori Walt Disney ja heidän tarinansa Pienestä Merenneidosta saa minutkin kasvamaan ja luottamaan, että hyvin tässä vielä käy.

Lähteet

- ANDERSEN, HANS CHRISTIAN 1837, 1981: *Pieni Merenneito*. Suomennos teoksessa *Pieni Merenneito ja muita Andersenin satuja*. Valikoinut ja kuvittanut Kaarina Kaila. Tanskan kielestä suomentaneet Martti ja Sirkka Rapola. Keuruu: Otavan, 130-160.
- ANTTILA, ANNA & RENSUJEFF, KAIJA 2009: *Taiteen taskurahat – Lastenkulttuurin käsite, linjaukset ja edistäminen*. Taiteen keskustoimikunnan tutkimusyksikön julkaisuja N:o 35. Helsinki: Taiteen keskustoimikunta.
- ALTMAN, RICK 2002: *Elokuva ja genre*. Alkuperäinen teos *Film/Genre* 1999. Suomen elokuvatutkimuksen seura. Tampere: Vastapaino.
- BACON, HENRY 1994: *Continuity and transformation – The influence of literature and drama on cinema as a process of cultural continuity and renewal*. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia.
- BACON, HENRY 2000: *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 792. Suomen elokuva-arkiston julkaisuja. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- BACON, HENRY 2005: *Seitsemäs Taide. Elokuva ja muut taiteet*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 929. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- BACON, HENRY & MIKKONEN, KAI 2008: *Mahdottomasta ja rajattomasta adaptaatiosta*. Avain 2008/1, 94-104.
- BETTELHEIM, BRUNO 1984: *Satujen lumous, merkitys ja arvo*. Englanninkielinen alkuteos *The Uses of Enchantment*, 1975, 1976. Porvoo: WSOY.
- BLOMBERG, KRISTIAN & HIRSJÄRVI, IRMA & KOVALA, URPO (toim.) 2004: *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- DAVIS, M. AMY 2006: *Good Girls and Wicked Witches: Woman in Disney's Feature Animation*. Englanti: John Libbey Publishing.
- GABLER, NEAL 2008: *Walt Disney. Amerikkalaisuuden ikoni*. Englanninkielinen alkuteos *Walt Disney. The Triumph of the American Imagination*, 2006. Juva: WSOY.
- GARTZ, JUHO 1978: *Animaatioelokuvat*. Suomen elokuvasäätiön julkaisusarja n:o 6. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.
- HAKULINEN, DANIELA 2010: Opinnäytetyön teoreettinen osa: *Kirjallisuuden ja elokuvan rajalla: adaptaatio*. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu.
- HEINONEN, TIMO & REITALA, HETA (toim.) 2001: *Dramaturgioita. Näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin*. Helsinki: Helsingin yliopiston Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia.
- HIETALA, VEIJO 2007: *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- HILTUNEN, ARI 1999: *Aristoteles Hollywoodissa: Menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- HYYTÄ, RIINA 2004 *Ennen kuin kamera käy. Ideasta kuvauksiin / tekijät kertovat*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

- KONTIO, TOMI & MULARI, HETA & OITTINEN, RIITTA & SINKKONEN, JARI & YLIMARTIMO, SISCO 2008: *Kuka Harry Potter? Avain fantasian maailmaan*. Jyväskylä: Minervakustannus Oy.
- LAHIKAINEN, ANJA RIITTA & PUNAMÄKI, RAIJA-LEENA & TAMMINEN, TUULA (toim.) 2008: *Kulttuuri lapsen kasvattajana*. Helsinki: WSOY.
- LEHTONEN, MIKKO 2001: *Post scriptum, Kirja medioitumisen aikakaudella*. Tampere: Vastapaino.
- LEHTONEN, MIKKO 2004: *Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia*. Tampere: Vastapaino.
- LÄMSÄ, ANNA-LIISA (toim.) 2009: *Mun on paha olla*. Juva: PS-kustannus.
- MAKKONEN, ANNA 1991: *Onko intertekstuaalisuudella mitään rajaa?*. Teoksessa Viikari (toim.) *Intertekstuaalisuus, suuntia ja sovelluksia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 9-30.
- MATHLIN, ELINA 2011: Pro gradu-tutkielma *Sodan realismista runoudeksi. James Jonesin romaanin adaptaatio Terrence Malickin 'Veteen piirrettyksi viivaksi'*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- MORTENSEN, FINN HAUBERG 2008: *The Little Mermaid. Icon and Disneyfication*. Scandinavian Studies. Winter 2008, Vol. 80 Issue 4, 437-454.
- MUSTONEN, ANU 2009: *Media tunnemyllynä*. Teoksessa Kotilainen (toim.) *Suhteissa mediaan*. Nykyculttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 99. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 133-146
- NEALE, STEVE 1990: *Questions of Genre*. Oxford Journals, Screen 31:1, 45-66.
- NIEMELÄ, HANNA 2005: Pro gradu-tutkielma: *Animaatioelokuvan mielihyvätekiijät tarkasteluna kognitiivisen psykologian ja utopia-käsitteen näkökulmasta elokuvassa Shrek*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- NIEMINEN, HANNU & PANTTI MERVI 2009: *Media markkinoilla, Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen*. Uud. painos. Helsinki: Loki-Kirjat.
- OJANEN, SINIKKA & LAPPALAINEN, IRJA & KURENNIEMI, MARJATTA 1980: *Sadun avara maailma. Sadut varhaiskasvatuksen tukena*. Helsinki: Kustannus-osakeyhtiö Otava.
- RAUMA, SARA 2008: *Orkidean etsintää*. Teoksessa Joensuu et al. (toim.) *Luova laji. Näkökulmia kirjoittamisen tutkimukseen*. Jyväskylä: Atena, 106-129.
- SALMINEN, KARI 2013: *Ihmemaailma vilkkuu silmissä*. Sanomatalo, Iltasanomat, 16.03.2013, 43.
- SANKARI, ANTTI – työryhmä 1998: *Herkuleen intermediaaliset urotyöt*. Lähikuva 3/1998, 5-20.
- SIKALA, ANNA-LEENA 1984: *Tarina ja tulkinta. Tutkimus kansankertojista*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 404. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SIKALA, ANNA LEENA 1991: *Kertomukset, kulttuurinen tieto ja kansanperinne*. Teoksessa Kytömäki (toim.) *Nykyajan sadut. Joukkoviestinnän kertomukset ja vastaanotto*. Helsinki: Gaudeamus, 47-81.
- SIHVONEN, JUKKA 2011: *David Cronenbergin ekspressionistinen biologia*. Lähikuva 3/2011, 7-25.
- TARASTI, EERO 1990: *Johdatusta semiotikkaan. Esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmistä*. Helsinki: Gaudeamus.

- TIKKA, SANNA-MARI 2007: Pro gradu- tutkielman teoreettinen osa: *50 VUOTTA ADAPTAATIOTUTKIMUSTA – 'Adaptaation' määritelmää etsimässä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- TIMONEN, EIJA 2004: *Perinne käsikirjoittajan työkaluna. Kansanperinteen transformoituminen eri medioihin käsikirjoittajan näkökulmasta – tapaustutkimus suomalaisen kansanperinteen muokkaamisesta lapsille ja nuorille*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- TIMONEN, EIJA 2005: *Perinteestä mediavirtaan. Kansanperinteen muuntuminen arkistomuistiinpanoista lastenkulttuuriksi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- YLIMARTIMO, SISKU 2002: *Auringosta itään, kuusta länteen. Kay Nielsenin kuvitustaide ja mahdollisen maailman kuvaamisen keinot*. 2., korjattu painos (1998). Rovaniemi: S. Ylimartimo.
- YLIMARTIMO, SISKU 2005: *Satujen elämää, elämän satuja. Näkökulmia H.C. Andersenin elämään, tuotantoon ja perintöön*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- YLIMARTIMO, SISKU 2012: *Kuviteltua – kuvitettua. Pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- VIKMAN, JOUNI 2011: *Varo hukkaa, tyttö rukka sekä Olipa jälleen kerran*. Episodi 3/2011, 32-35, 38.
- VIRTANEN, LEEA 1988: *Suomalainen kansanperinne*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 471. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- VÄLIAHO, PASI 2011: *Mukaudu tai tuhoudu*. Lähikuva 3/2011, 58-62.
- WALT DISNEY PICTURES 2006, 1989: *Pieni Merenneito*. Juhlajulkaisu, Disney-DVD.
- WALT DISNEY PICTURES 2006: *Pieni Merenneito*, dvd:n lisämateriaali-osio *Tarina tarinan takana* sekä *Näin elokuva tehtiin*. Disney-DVD.

Internetlähteet

- BLOOMBERG 2012: *Onko tässä kaikkien aikojen suurin leffafloppi?* Luettu 07.05.2013. Saatavissa: <<http://www.taloussanomat.fi/myynti/2012/03/20/onko-tassa-kaikkien-aikojen-suurin-leffafloppi/201225649/135>>
- ILTALEHTI, VIIHDE 2009: *Fantasia ja eskapismi lamakesän trendejä Hollywoodissa*. Luettu 04.05.2013. Saatavissa: via STT-AFP-REUTERS <http://iltalehti.fi/leffat/200906019689681_le.shtml>
- JUNNI, TATU 2012: *Disney osti Lucasfilmsin - uusi Star Wars -elokuva ilmestyy vuonna 2015*. Luettu 07.05.2013. Saatavissa: <<http://dome.fi/elokuvat/ajankohtaista/disney-osti-lucasfilmsin-uusi-star-wars-elokuva-ilmestyy-vuonna-2015>>
- KOSKINEN, KATRI 2012: *Myyttiset merenneidot, vetten haltiat ja viheliäät viettelijättäret*. Luettu 02.05.2013. Saatavissa: <<http://avatv.fi/kuudesaisti/artikkeli.shtml/myyttiset-merenneidot-vetten-haltiat-ja-viheliaat-viettelijattaret/2012/04/1535366>>
- MTV3 Uutiset 2013: *Näin päätyi juokseva hirvi Suomen passiin*. Luettu 28.04.2013. Saatavissa: <<http://www.mtv3.fi/utiset/kotimaa.shtml/nain-paatyi-juokseva-hirvi-suomen-passiin/2013/03/1728721>>

PARTANEN, ANU 2010: *Amerikkalainen unelma*. Luettu 07.05.2013. Saatavissa:
<<http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Amerikkalainen+unelma/1135259175553>>

Kuvalähteet

Kuva1. Ariel: Luettu 26.05.2013
<<http://www.fanpop.com/clubs/the-little-mermaid/images/223085/title/ariel-flounder-wallpaper>>